REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #217

Play manía

PLAYSTATION VR

Análisis desde la realidad virtual

- UNTIL DAWN: RUSH OF BLOOD
- PLAYSTATION VR WORLDS
- REZ INFINITE
- HERE THEY LIE
- ROBINSON: THE JOURNEY
- DRIVECLUB VR
- LOADING HUMAN
- BATMAN: ARKHAM VR
- RIGS: MECHANIZED COMBAT LEAGUE...

REPORTAJE

Ultra HD, PS4 Pro y las teles 4K

¿Merece la pena cambiar de consola?

LO ÚLTIMO DE...

- MASS EFFECT ANDROMEDA
- FINAL FANTASY XV
- DISHONORED 2
- STEEP...

RETROPLAY

La historia de Crash Bandicoot

TUTORIALES PS4

- Cómo ahorra energía
- Configuraciones de audio

The Last Guardian

Así será la aventura más emotiva de PS4

¡PRIMERAS IMÁGENES!

RED DEAD REDEMPTION 2

Descubre el juego más buscado de Rockstar



¡ANALIZADOS!

CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE
DRAGON BALL XENOVERSE 2
TITANFALL 2 · BATTLEFIELD 1
MAFIA III · YESTERDAY ORIGINS
WORLD OF FINAL FANTASY...



PÓSTER DOBLE
LEGO DIMENSIONS



CONTINÚA TU EXPERIENCIA DIGITAL









DISFRUTA DE LAS MEJORES REVISTAS







Todas disponibles en tu kiosco digital:



axel springer

EDITORIAL



Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



Un fin de año repleto de opciones

Como dijo mi compañero Alberto Lloret en Twitter no hace mucho: "necesito ocho vidas para jugarme todo lo que quiero". Suscribo totalmente esta afirmación, ya que compartimos ciertas "circunstancias vitales" que nos impiden dedicarle a nuestro hobby favorito todas las horas que nos gustaría. Pero, a tenor de lo que se nos viene encima, creo que se quedó corto. Necesitaremos muchas más de ocho vidas para dar buena cuenta de todo lo que se nos viene encima.

Tradicionalmente, el mes de noviembre suele traernos los mejores lanzamientos del año. Las compañías afilan sus cuchillos de cara a las inminentes navidades y sacan a relucir toda su artillería pesada para tratar de imponerse en la "guerra de las ventas", en las que mandarán los de siempre (*FIFA 17, Battlefield 1, Call of Duty: Infinite Warfare*...), aunque este año hay unos cuantos juegos dispuestos a discutirles el cetro. Y no sólo me refiero a títulos de calidad contrastada, pero que quizás no tengan tanto "nombre" para el gran público, como *Dishonored 2, Mafia III* o *Titanfall 2*. A últimos de año van a llegar dos bombazos que pueden sacudir esta contienda: en primer lugar, *Final Fantasy XV*. Todo parece indicar que el juego que está llamado a devolver a esta mítica saga al Olimpo de los juegos de rol va a cumplir con las altas expectativas creadas. Y dos semanas después, llega por fin *The Last Guardian*, la última creación de Fumito Ueda que, si bien no creo que vaya a ser ningún superventas, sí es un juego muy querido y seguido por la parroquia PlayStation. Habrá que darle amor después de tanto tiempo esperándolo, ¿no?

Pero además de las franquicias exitosas "de todos los años" y de los juegazos que puedan sumarse a la fiesta, en esta ocasión tenemos dos grandes alicientes extra. En primer lugar, PlayStation VR, que con una gran primera hornada de juegos de lanzamiento (lo de "gran" lo decimos más por cantidad que por calidad) y un flujo constante de estrenos (*Robinson: The Journey, Eagle Flight*...), se postula como un gran animador de la campaña navideña. Y el otro sería PS4 Pro, un nuevo modelo de consola más potente que ya está a la venta también y que supone una opción más en uno de los fines de año más ricos y diversos que recordamos, al menos en lo que a PS4 se refiere. Hemos intentado dar cabida a todas estas opciones en este número con 116 páginas (16 páginas más de las que os ofrecemos habitualmente). Esperamos que el esfuerzo haya merecido la pena.

Pero es que cuando pasen las navidades, el ritmo de juegazos no va a remitir. Si los meses de enero-febrero suelen ser "tranquilos", en 2017 no va a ser así. La cuesta de enero y el frío invierno serán más llevaderos con bombazos como *Yakuza 0, Resident Evil 7, Nioh, Persona 5*... Vamos a necesitar ocho vidas para jugárnoslo todo, sí. O veintisiete.

DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo a... presentar el libro de HobbyConsolas, recibir visitas del otro lado de la galaxia y estrenar nuestra nueva PS4 Pro.



Nuestra dire Sonia Herranz es una de la autoras de La Historia de HobbyConsolas, un libro que no os podéis perder. ¡Ya a la venta!



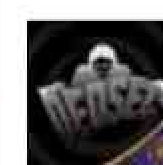
Además de presentar su libro, Sonia recibe visitas hasta del otro lado de la galaxia. Así celebramos en la oficina el N7.



Ya tenemos en la redacción una PS4 Pro y en el próximo número os contaremos si merece la pena cambiar de consola o no... si es que conseguimos que Dani Acal la suelte.

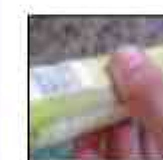
Lo que nos habéis dicho...

Amante del papel



@PekenoSalta
Sigo comprando cada mes @revisplaymania y @Hobby_Consolas. Es necesario seguir apoyando y leyendo.

¡Por supuesto!



@calippo_lima
@revisplaymania llevo siguiendo vuestra revista desde los 8 años. Por 2014 dejé de comprarla; la podía ver por Internet. ¿Vuelvo a la rutina?

Con ironía



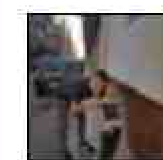
@Mr_Mocos_
Estos de @RockstarGames están locos. Van a sacar *Red Dead Redemption 2* sin haber remasterizado el primero para PS4.

Suscriptor contento



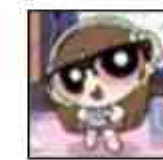
@JoseOlivares06
@revisplaymania Antes la revista llegaba más de una semana tarde. Ahora llega casi al mismo tiempo que en kiosko y en casita. Una gozada.

Probando la VR



@JoshZizou
@Hobby_Consolas @revisplaymania me pase por @Fnac_Gamers y probé PlayStation VR y lo flipé la verdad. Mola.

Publicidad agresiva



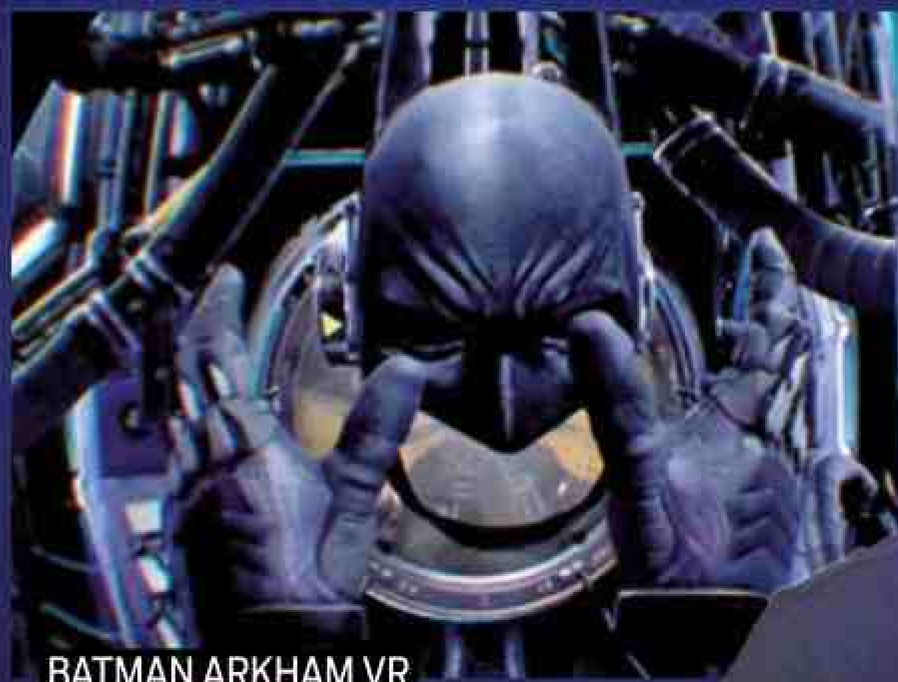
@misslefou
Nostalgia gamer: Lo mejor era el tener que explicar la veracidad del rostro de Fifí @TodasGamers @revisplaymania



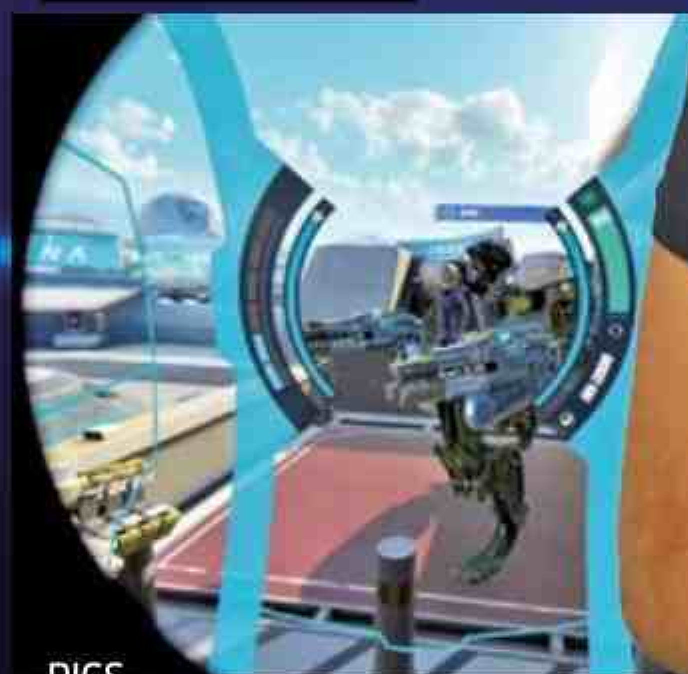
Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #217


ROBINSON: THE JOURNEY


BATMAN ARKHAM VR


HERE THEY LIE


RIGS



REPORTAJE

¡Todos los juegos de PlayStation VR!

Tras probar el dispositivo de realidad virtual de PS4 largo y tendido, ya os podemos contar qué nos ha parecido y analizamos sus primeros juegos.

PÁGINA 26



REPORTAJE

PÁGINA 42

» **Red Dead Redemption 2.** ¿Sorprendidos? ¿Qué esperáis del juego? Nosotros, muchas cosas...

PÁGINA 80



REPORTAJE

» **Resolución 4K.** Te explicamos en qué consiste, qué ganas con ello y qué aporta a PS4.

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...



REPORTAJE

PÁGINA 20

EN PORTADA
The Last Guardian

Tras jugar varios niveles en compañía de Fumito Ueda estamos convencidos de que la aventura os llegará al corazón como a nosotros.

Agenda PlayStation

DEL 10 DE NOVIEMBRE AL 15 DE DICIEMBRE

Ahora que llegan los juegos más esperados del año, no está de más que tengas mano nuestra agenda para que no se te despiste ningún lanzamiento importante: lo hay para todos los gustos.

10 DE NOVIEMBRE JUEVES
- PS4 Pro • **Consola**

11 DE NOVIEMBRE VIERNES
- Dishonored 2 • **PS4**
- Handball 17 • **PS4**
- The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel II • **PS Vita**

15 DE NOVIEMBRE MARTES
- Deponia • **PS4**
- Silence: The Whispered World 2• **PS4**
- Watch Dogs 2 • **PS4**

17 DE NOVIEMBRE JUEVES
- Assassin's Creed The Ezio Collection • **PS4**

18 DE NOVIEMBRE VIERNES
- Killing Floor 2 • **PS4**
- Road Rage • **PS4**

22 DE NOVIEMBRE MARTES
- Amnesia: Collection • **PS4**
- Darksiders: Warmastered Edition • **PS4**
- The Little Acre • **PS4**
- We Sing • **PS4**

25 DE NOVIEMBRE VIERNES
- Steins;Gate 0 • **PS4 / PS Vita**

29 DE NOVIEMBRE MARTES
- Final Fantasy XV • **PS4**

1 DE DICIEMBRE JUEVES
- The Dwarves • **PS4**

2 DE DICIEMBRE VIERNES
- Steep • **PS4**

6 DE DICIEMBRE MARTES
- Werewolves Within • **PS4**

7 DE DICIEMBRE MIÉRCOLES
- The Last Guardian• **PS4**



Dishonored 2

Bethesda nos sorprende con una gran aventura de sigilo y acción en primera persona que no os dejará indiferentes.

dishonored.bethesda.net/

Avance en página 106



Watch Dogs 2

Una esperada secuela que nos está gustando más que la anterior y que nos permitirá recorrer (y hackear) a nuestro antojo una enorme reproducción de San Francisco.

watchdogs.ubisoft.com



The Last Guardian

La esperada aventura del Team ICO ya está lista para llegar a las tiendas. Lo que hemos jugado nos ha enamorado...

www.playstation.com/es-es

Reportaje en página 20



PS4 Pro

Ya está a la venta el nuevo modelo de PS4, máspotente y compatible conlos televisores 4K.

www.playstation.com/es-es

Reportaje en página 12



■ Una nueva amenaza se interpondrá entre nosotros y el objetivo. ¿Quién es este nuevo enemigo? Ya hay alguna teoría, pero habrá que esperar a una confirmación oficial para descubrirlo.

MASS EFFECT ANDROMEDA · PS4 · BIOWARE · ROL/AVENTURA · PRIMAVERA 2017

Andrómeda: la última frontera

NUEVOS DETALLES DEL ESPERADO REGRESO DE *MASS EFFECT*

BioWare prometió tras la presentación de PS4 Pro (donde se mostró un breve gameplay de *Mass Effect Andromeda* en 4K) que el 7 de noviembre (el día N7 para los fans de la saga) mostraría nuevo material de su esperada aventura. Así ha sido. Las imágenes que estáis viendo corresponden al último vídeo que BioWare ha compartido y seguro que harán babear a los fans de esta épica saga de juegos de rol cargados de acción.

Andromeda tendrá lugar unos 600 años después de los acontecimientos de la trilogía original, que terminó en 2013. En el año 2185, una organización privada (de la que no se nos contó nada en los tres primeros juegos) dio comienzo a la Iniciativa Andrómeda. Con esta iniciativa se pretendía hacer viajar a varias especies (cada una en una nave distinta) hasta la galaxia de Andrómeda con el objetivo de encontrar un nuevo planeta en el que asentarse. Cada una de estas naves estaría capitaneada por un Pionero cuya misión sería la de evaluar las condiciones de los posibles planetas habitables. Se trataba de un viaje sin retorno que duraría 600 años y cuyo objetivo era el de crear una ruta entre Andrómeda y la Vía Láctea. Nosotros seremos uno de los hijos de Alec Ryder, miembro de élite de la Alianza humana y Pionero de uno de los transbordadores espaciales de la Iniciativa Andrómeda. Poco más se sabe del argumento de uno de los juegos más esperados de la generación.

Lo que sí sabemos es que, en *Mass Effect Andromeda* volverán las misiones de lealtad (que ya pudimos jugar en *Mass Effect 2*), que podremos dar sencillas órdenes a los integrantes de nuestro escuadrón, que exploraremos distintos planetas a los mandos del vehículo Nomad y que habrá un elaborado sistema de progresión del personaje. Los gráficos pintan genial gracias al motor Frostbite (y mejor aún vistos en 4K) y parece que la historia estará más ligada a la trilogía original de lo que se podía imaginar en un principio. En diciembre se ofrecerá más información, pero nuestro viaje a las estrellas tendrá que esperar hasta la primavera de 2017. ¿Podremos aguantar tanto?

Hay que encontrar un nuevo hogar para la humanidad y seremos nosotros quienes lideraremos la expedición estelar.

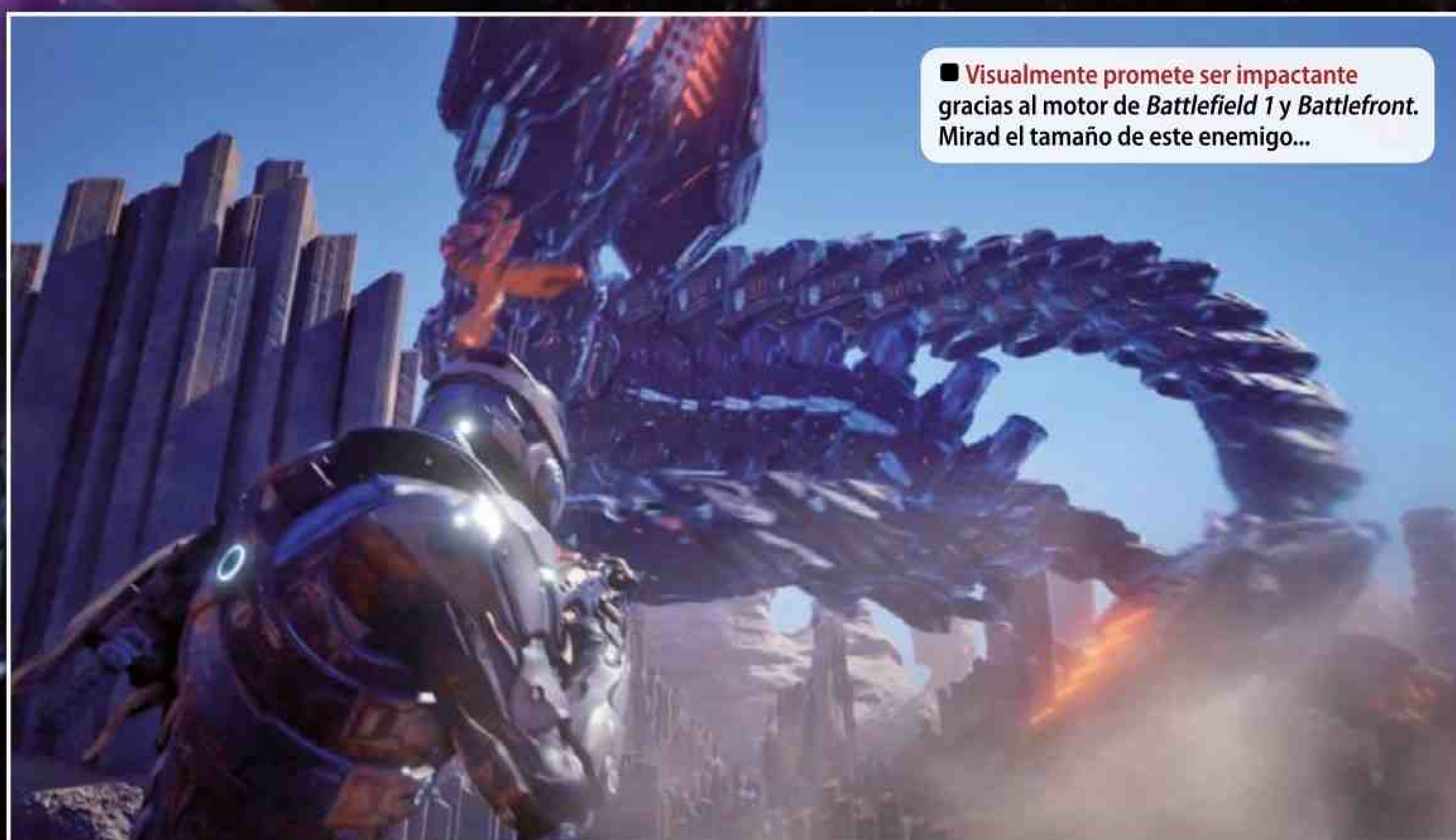


Especies como las asari, los salarianos y los humanos ya se han mostrado. ¿Aparecerán las demás razas que conocimos en la trilogía original?



Helados, boscosos, desiertos... Exploraremos planetas muy variados.





Visualmente promete ser impactante gracias al motor de *Battlefield 1* y *Battlefront*. Mirad el tamaño de este enemigo...

» EDICIONES MUY **ESPECIALES**

Como todo gran lanzamiento, *Mass Effect Andromeda* llegará acompañado de versiones para todos los gustos (y bolsillos). No sabemos si añadirán más ediciones coleccionista en un futuro, pero de momento, además del juego en edición estándar, conocemos tres ediciones especiales de la nueva creación de BioWare. Eso sí, al igual que pasó con *Wolfenstein: The New Order*, las dos ediciones más caras de *Mass Effect Andromeda* vendrán sin el juego, el cual habría que adquirir por separado.



ED. ESTÁNDAR



ED. DELUXE

LAS EDICIONES FÍSICAS tienen dos versiones, una estándar (solo el jugo por 60 dólares) y una Deluxe que, además del juego, incluye BSO y extras digitales al precio de 70$.





ED. COLECCIONISTA NOMAD METÁLICO

NOMAD METÁLICO. Costará 99 dólares (habría que sumarle el coste del juego) e incluirá una réplica metálica del vehículo de exploración Nomad, además de una caja metálica.





ED. COLECCIONISTA NOMAD RC

NOMAD RADIOCONTROL. Esta es más cara (199 dólares sin el juego), pero incluirá caja metálica y el vehículo Nomad radiocontrol. Para verdaderos fans.

EL TERMÓMETRO



SUBEN

LAS FERIAS DE JUEGOS EN ESPAÑA

Tanto Barcelona Games World como Madrid Gaming Experience se han celebrado el mes pasado, arrojando ambas ferias un balance positivo que, esperamos, les anime a repetir y a mejorar el año que viene.

ROCKSTAR Y SU *RED DEAD REDEMPTION 2*

Por fin Rockstar ha presentado su próxima gran superproducción. Dentro de un año podremos hincarle el diente a *Red Dead Redemption 2*. ¡Qué ganas tenemos!

LARA CROFT SIGUE SUMANDO RÉCORDS

En su vigésimo aniversario, Lara Croft entra en el Libro Guinness de los Récords por ser el personaje de videojuegos al que más portadas de revistas se le han dedicado (más de 1.400). Nosotros hemos contribuido con unas cuantas...

BAJAN

BETHESDA NO NOS ADELANTA SUS JUEGOS

Bethesda ha anunciado en un comunicado que a partir de ahora no facilitará sus juegos con antelación ni a la prensa especializada ni a youtubers/influencers. Así pues, no veréis análisis de sus juegos en el día de su lanzamiento, sino después.

LAS DECEPCIONANTES VENTAS DE *SFV*

Las ventas globales de *Street Fighter V* siguen sin mejorar a pesar de la inclusión del modo Historia y de que el online ya funciona con más o menos soltura en todos los territorios. *SFV* lleva distribuidos cerca de 1,4 millones, unas cifras aún lejanas de los objetivos mínimos fijados.

LAS EDICIONES DE COLECCIONISTA "SIN JUEGO"

Aún no es una práctica muy extendida, pero parece que las compañías están tanteando la posibilidad de empezar a ofrece ediciones de coleccionista sin el juego (si lo quieres, lo compras aparte). Ocurrió con *Wolfenstein: The New Order*, con *Battlefield 1* (en EE.UU.) y parece que pasará lo mismo con *ME: Andromeda*...





Get Even será una aventura de acción en primera persona que jugará con nuestra percepción de la realidad.



Este dispositivo móvil será nuestro aliado: mapa, detector de calor, cámara, linterna...



Aunque llevaremos armas, *Get Even* no será un shooter. El desarrollo será más pausado.

Un “thriller” que jugará con tu mente

GET EVEN | PS4 | BANDAI NAMCO | PRIMAVERA

Get Even será una aventura de acción en primera persona que jugará con nuestra mente. El protagonista será Cole Black, un tipo con un turbio pasado. En la demo que probamos nuestro objetivo era desactivar una bomba amarrada a una chica... y todo lo que pasó después no podemos asegurar si ocurrió realmente o si fue fruto de nuestra imaginación, pero atravesamos tétricos pasillos en edificios abandonados, resolviendo puzles y evitando o eliminando enemigos. Para ello llevaremos un dispositivo móvil con múltiples usos (mapa, linterna, visor de calor...) aunque también podemos llevar armas como pistolas o la novedosa “corner gun” que nos permitirá eliminar objetivos sin doblar la esquina. Este primer contacto con *Get Even* nos ha dejado buen sabor de boca. Le seguiremos la pista hasta su lanzamiento.



Manejaremos a Cole Black un tipo con un pasado turbio y que guarda muchos secretos... como el juego.







Sora, Donald y Goofy conforman el trío protagonista de esta genial saga, cuyos combates se desarrollan en tiempo real, con la Llave Espada como elemento icónico.



La magia de Disney se combina con la buena mano de Square Enix para el rol. Hay infinidad de personajes y mundos sacados de películas de dibujos animados.

KINGDOM HEARTS HD 1.5 + 2.5 REMIX | PS4 | SQUARE ENIX | 31 DE MARZO

La Disneylandia de las remasterizaciones

Las remasterizaciones han llegado para quedarse. Una de las sagas que ya las había trabajado en PS3 era *Kingdom Hearts* y, ahora, Square Enix ha anunciado el pack definitivo para PS4: *Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 ReMIX*. Se trata de un recopilatorio de seis juegos, que incluye las dos entregas canónicas de la saga (*Kingdom Hearts* y *Kingdom Hearts II*), en sus versiones definitivas, y varios spin-offs portátiles. El primero de ellos es *Kingdom Hearts Re: Chain of Memories* (remake para PS2 de un juego lanzado en Gameboy Advance), mientras que el segundo es *Kingdom Hearts 358/2 Days* (de este juego de Nintendo DS, sólo se incluyen las escenas de vídeo). El tercero es *Kingdom Hearts: Birth by Spleep Final Mix* (lanzado originariamente en PSP). Por último, está *Kingdom Hearts Re: Coded* (desarrollado para DS). Es un pack gigantesco, ideal para quien aún no conozca la saga.

REVOLUTION PRO CONTROLLER | PS4 | NACON | PERIFÉRICO | NAVIDAD

Un mando profesional para PlayStation 4

La marca de periféricos NACON y BigBen Interactive van a lanzar Revolution Pro Controller, un mando de PS4 pensado, principalmente, para quienes compitan en eSports. Los joysticks ofrecen una amplitud de 46º, los gatillos son ajustables y la cruceta es de ocho direcciones. Asimismo, contiene cuatro botones de acceso directo, permite hacer configuraciones y cuenta con compartimentos para añadir pesos y ajustar su equilibrio.



El precio será de 109,99 euros, lo que viene a ser el doble de un mando normal.



Los disparos y los golpes físicos son las bases sobre las que se apoya este shooter subjetivo.

KILLING FLOOR 2 | PS4 | DEEP SILVER | 18 DE NOVIEMBRE

Purificación a tiro limpio

Cuando leáis estas líneas, ya se habrá puesto a la venta *Killing Floor 2*, un shooter en primera persona con toques de terror, ciencia ficción y, sobre todo, gore. La ambientación nos sitúa en una Europa sumida en el caos por culpa de un virus que ha acabado con los gobiernos y los ejércitos. En esa tesitura, un grupo de civiles ha decidido tomar las armas para acabar con los especímenes que pululan por las calles, creyéndose que ancha es Castilla.

Se puede jugar en solitario, pero la principal razón de ser de *Killing Floor 2* es su cooperativo online para seis jugadores, en el que dar rienda suelta a la carnicería, con la ayuda de armas de fuego y trompazos cuerpo a cuerpo. También hay un modo competitivo para hasta doce personas, que se dividen en dos bandos (humanos y zeds). Así, se disputan dos rondas, con cada equipo ejerciendo ambos roles. La peculiaridad es que los humanos deben tratar de llegar hasta un jefe final. Gana el que obtenga una mejor puntuación.

Con PlayStation 4 Pro ya a la venta, el juego le sacará partido a su hardware. Concretamente, ofrecerá un mejor renderizado, una mayor resolución de las texturas y una tasa de imágenes por segundo superior.



Los enemigos se cuentan por hordas en este juego, que sale a precio reducido (34,95 euros).



La sangre y los desmembramientos son una constante. No es apto para estómagos sensibles.

EN POCAS PALABRAS

OTRO J-RPG PORTÁTIL
MÁS MADERA ROLERA PARA VITA

Koei Tecmo ha anunciado ***Atellier Shallie Plus: Alchemists of the Dusk Sea Plus***, una adaptación para PS Vita del juego que vio la luz en PS3 en 2015. Se lanzará el 20 de enero, en físico y en digital, e incluirá nuevos contenidos, en forma de episodios, jefes o accesorios para vestir a los personajes.

CON NUEVAS IMÁGENES
KINGDOM HEARTS III SE DEJA VER

El esperado RPG que está dirigiendo Testuya Nomura aún parece lejos de ver la luz, pero **Square Enix ha mostrado dos nuevas imágenes** que ofrecen algunas pistas. Parece que volverán las formas de fusión y que la Llave Espada se podrá transformar en un escudo o una especie de martillo. A priori, el argumento nos retará a encontrar a siete guardianes de luz, para derrotar a Xenahort.



A LO LARGO DE 2017
SONG OF HORROR LLEGARÁ A PS4

Este prometedor **survival horror de Protocol Games aterrizará en PS4 en 2017.** No habrá enemigos ni combates al uso, pero el suspense estará a la orden del día y podremos manejar a 16 personajes, que vivirán o morirán según nuestros actos.

CON NUEVOS PACKS
LEGO DIMENSIONS SIGUE CRECIENDO

***LEGO Dimensions* sigue creciendo** a pasos agigantados. A partir del **30 de noviembre** encontraréis nuevos Expansion Packs de conocidas franquicias como **Hora de Aventuras, Sonic, E.T., Animales Fantásticos y Dónde Encontrarlos y Gremlins**. ¿Te los vas a perder?



LLEGA EL JUEGO DE PC
A PS4 LE ENTRA LA AMNESIA

El 22 de noviembre, aterriza en PS4 ***Amnesia***, un juego muy bien valorado entre la comunidad de PC, gracias a su enfoque de **supervivencia y terror**. Además del juego principal, el pack incluirá otras dos experiencias: *Amnesia: A Machine for Pigs* y *Amnesia: Justine.*

SELLOS DE *TOMB RAIDER*
FILATELIA CON EL ROSTRO DE LARA

Square Enix y Crystal Dynamics han puesto a la venta una **limitadísima colección de sellos** para conmemorar el vigésimo aniversario de *Tomb Raider*. Limitada a 400 unidades, incluye imágenes representativas de cada entrega de la saga, junto a la bandera británica.



UN SIMULADOR BOSCOSO
FORESTRY 2017 RODARÁ POR PS4

Este 18 de noviembre, se pone a la venta ***Forestry 2017: The Simulator***, una peculiar propuesta en la que debemos realizar tareas forestales. Así, hay que talar árboles, preparar el combustible para la maquinaria, conducir...

EDICIÓN COLECCIONISTA
SONIC MANIA, CON FIGURA EN EUROPA

Sega ha confirmado que la **edición coleccionista de *Sonic Mania* sí llegará a Europa.** Incluirá el juego en digital, una figura de 30 centímetros del erizo sobre una Mega Drive (que emitirá el clásico sonido de "Seeeeega"), un cartucho con un anillo y una tarjeta metálica. **Ya se puede reservar en Amazon, a 90 euros.**



¿QUÉ PASA CON...?

... *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition*

TES V: Skyrim ya está a la venta en PS4, y en esta *Special Edition* se incluyen jugosas mejoras y añadidos como los "mods", que van a dar insuflar muchísima vida a un juego que salió en 2011.

... el lanzamiento europeo de *Nioh*?

Sony ha confirmado que ellos mismos serán los encargados de publicar *Nioh* aquí. Esta difícil aventura de acción con toques roleros que hunde sus raíces en el folclore samurái llegará optimizada para PS4 Pro. La esperamos para febrero.



... *Worlds of Magic: Planar Conquest*?

Este original juego de estrategia por turnos distribuido en España por Badland Games ya está a la venta. *Worlds of Magic* nos invita a convertirnos en un mago supremo, explorando y conquistando multitud de universos con una gran profundidad de opciones.

... los análisis de *Watch Dogs 2* y *Dishonored 2*?

Por fechas deberíamos llevar en este número los análisis de *Watch Dogs 2* y *Dishonored 2* pero sus respectivas editoras, Ubisoft y Bethesda, no nos los han enviado a tiempo para poder analizarlos. Los publicaremos en el próximo número.

... la aventura gráfica *Deponia* en PS4?

Corren buenos tiempos para las aventuras gráficas en PS4. A los recientes lanzamientos de *Yesterday Origins* y *Dead Synchonicity* pronto se sumará *Deponia*, que tras triunfar en Steam llega a PS4 el 15 de noviembre, con su gran sentido del humor y sus ingeniosos puzles.





LA VOZ: QUIERO TU VOZ | PS4 | BADLAND GAMES | 25 DE NOVIEMBRE

Dando el cante con *La Voz-Quiero tu voz*

El popular "talent show" emitido por Telecinco se traslada al salón de tu casa con más posibilidades que nunca.

Aunque el reencuentro de los primeros concursantes de "Operación Triunfo" ha acaparado mucha atención mediática estas últimas semanas (aunque sólo sea por la famosa "cobra"), si hay un "talent show" musical que ahora mismo triunfa es la tele es"La Voz". Y Badland Games lanza una nueva edición de su juego oficial, que llegará a PS4 con más opciones que nunca. Por supuesto, recreará todas las etapas del concurso televisivo. Tenemos las Audiciones a Ciegas, en las que deberemos impresionar a los coaches con nuestra actuación (ganas si al menos un coach te elige para su equipo). Luego están las Batallas, en las que cantarás contra la IA del juego o contra un amigo. El objetivo es conseguir la máxima puntuación, pero no siempre cantaréis al mismo tiempo. Y luego están los Shows en directo, en los que cantas con un amigo o contra la IA del juego (la diferencia es que aquí todos cantan a la vez). Pero esto es sólo el modo Temporada. El Modo Fiesta será más similar a lo visto en un *SingStar* o cualquier otro juego de karaoke más clásico, permitiéndonos cantar solos, con o contra un amigo los 35 éxitos incluidos directamente (es decir, sin pasar por toda la parafernalia del concurso). Y en dicha lista de éxitos hay tanto artistas nacionales (Alejandro Sanz, Gemeliers, Chenoa, Melendi, Auryn, Fangoria...) como internacionales (Avicii, Coldplay, Justin Beaber...). *La Voz: Quiero tu Voz* estará listo para animar tus fiestas a partir de finales de noviembre.



El modo Tocadiscos nos permite ver los videoclips de las canciones uno tras otro.





■ Este karaoke reproduce fielmente las etapas del concurso televisivo "La Voz", desde la Audiciones a Ciegas a las Batallas.



■ En las Audiciones a Ciegas tendremos que interpretar el tema lo mejor posible para convencer a los coaches y que nos elijan.



■ De los 35 temas incluidos, 25 son de artistas españoles como Gemeliers, Alejandro Sanz, Melendi, Fangoria...





■ En las Batallas competiremos contra un amigo o contra la CPU, pero no cantaremos a la vez si no que iremos alternándonos.



■ Si sólo queremos cantar los temas y "pasamos" de toda la parafernalia del concurso, podremos hacerlo en el modo Fiesta.

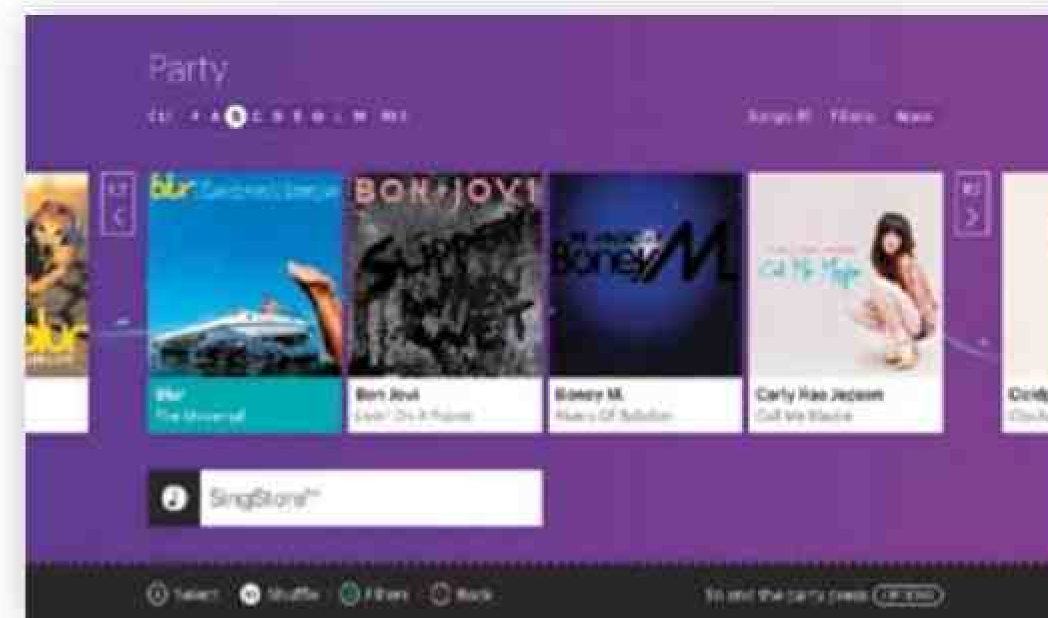




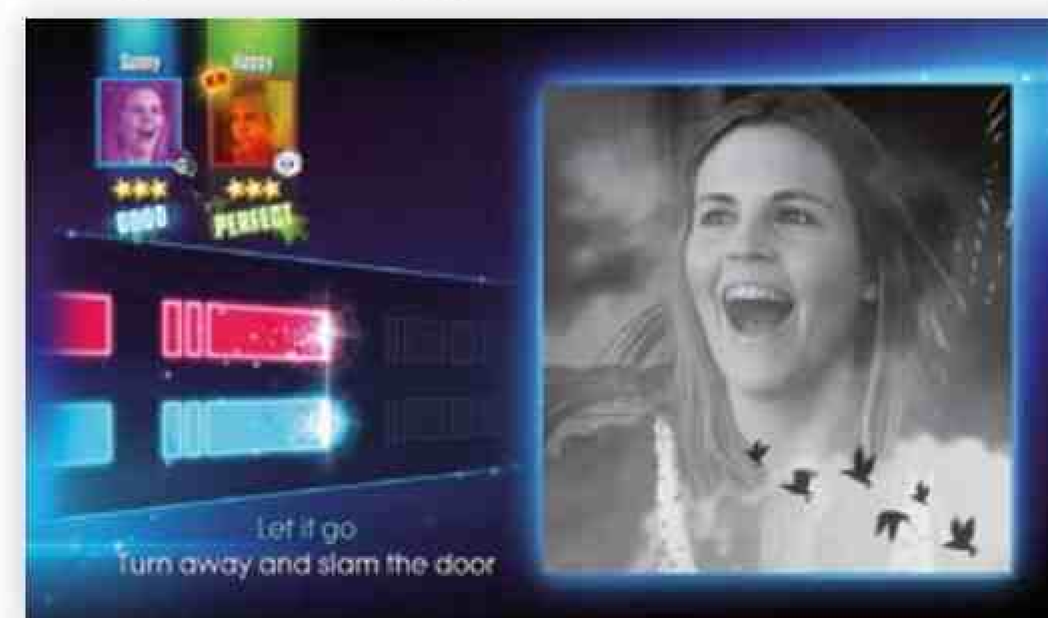
■ En cuanto a artistas internacionales tenemos a Justin Beaber, Coldplay...

Otros "karaokes" en PlayStation 4

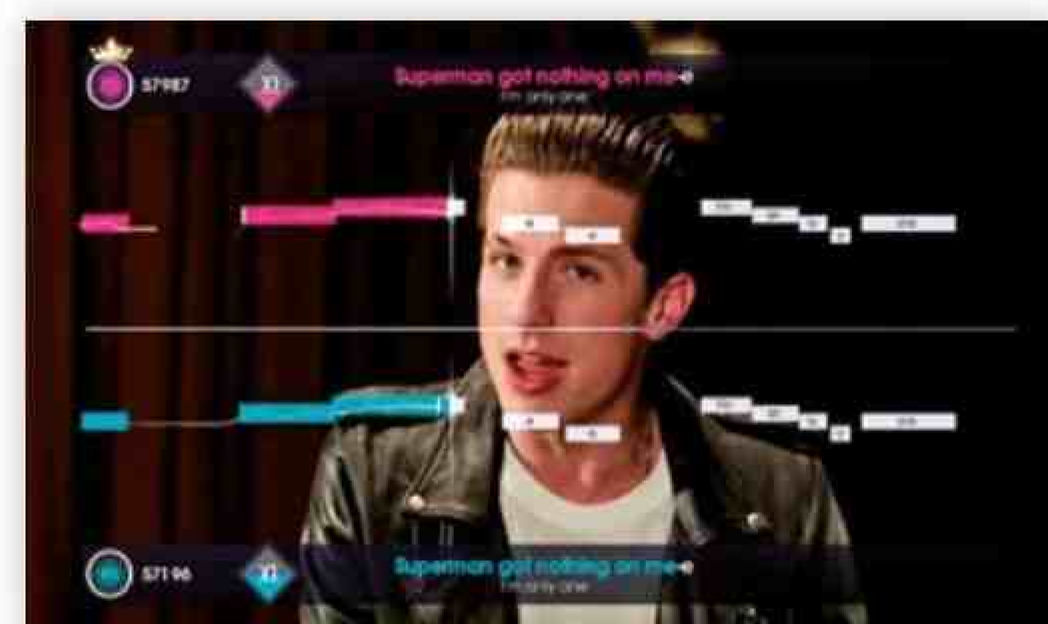
Aunque no estén tan de moda como hace unos años, lo cierto es que nunca se han dejado de lanzar juegos tipo karaoke para las distintas consolas de Sony y PS4 no iba a ser una excepción. Franquicias con solera que han cambiado el modelo de negocio compiten con títulos de nuevo cuño para conquistar el "escenario" que montaremos en el salón de nuestra casa. Estos son los "karaokes" para PS4 de esta temporada:



■ *SingStar* en PS4 es gratis. Compra las canciones que quieras en SingStore. Con su app podrás usar tu móvil como micro.



■ *Just Sing* también permite usar tu móvil cómo micrófono y hacer vídeos con la cámara del móvil, no se requiere de PS4.



■ *Lets´s Sing 2017* incluye 30 éxitos de artistas internacionales como Justin Beaber o Coldplay. Podrás comprar más vía DLC.



■ Y *Let's Sing 9 Versión Española* está pensado para los que quieran cantar en español: Alaska, Gemeliers, Pablo Alborán...



■ El 22 de noviembre sale la nueva entrega de *We Sing*, otro "karaoke" pero más centrado en artistas internacionales.

PRO, LA VERSIÓN MEJORADA DE LA CONSOLA, YA ESTÁ A LA VENTA

PS4 sube de nivel

PLAYSTATION 4 | SONY | 399,95 € | YA DISPONIBLE

La tecnología audiovisual avanza a pasos agigantados y, por eso, sólo tres años después de lanzar la PS4 original, Sony trae una versión revisada para quienes quieran estar a la última.

Han pasado muchas cosas desde que Sony lanzara PS4 en noviembre de 2013. Es más o menos generalizada la idea de que la actual generación de consolas llegó antes de tiempo, con una tecnología que se quedó corta (de ahí que saliera a 400 euros, un precio relativamente "bajo", en comparación con los 600 que costó PS3 en su día). En este trienio, la compañía se ha lanzado a la aventura de la realidad virtual con PS VR y además se ha empezado a estandarizar el 4K para los televisores, un ámbito clave para la empresa. Por eso no es de extrañar la llegada de PS4 Pro, una versión potenciada de la consola que ayuda a explotar esos ámbitos, pero sin dejar en la estacada a quienes tengan el modelo estándar de la máquina, pues el catálogo de juegos es exactamente el mismo.

Desde el 10 de noviembre, está disponible en las tiendas esta revisión de PS4, cuya potencia extra supone un acercamiento del mercado de las consolas a lo que siempre se ha estilado en PC: habrá usuarios que podrán disfrutar de mejores gráficos y rendimientos técnicos a la hora de jugar, lo que, al mismo tiempo, supondrá un esfuerzo extra para los estudios de desarrollo. Sony no pretende acabar con las generaciones de consolas tal y como las conocemos, una dirección en la que sí que ha apuntado Microsoft, que está trabajando en Project Scorpio, un concepto de Xbox One similar al de PS4 Pro (pero aún más potente) para finales de 2017.

A grandes rasgos, PS4 Pro dispone de una GPU con el doble de potencia, para alcanzar los 4K sin que se resienta la fluidez, favorecer los famosos 60 fps (siempre que se use un cable HDMI Premium), ayudar al rendimiento de PS VR y que tanto los contenidos del botón Share como el Remote Play funcionen a 1080 p (en la PS4 normal van a 720 p). Además, es compatible con la tecnología HDR (también lo son los otros modelos de PS4, gracias a una actualización), y cuenta con un puerto USB extra y mejores conexiones. Como puntos negativos, es más aparatosa, consume casi el doble de luz y no tiene lector de Blu-ray 4K.

Dos modelos con una diferencia de 100 euros

Quien quiera comprarse una PS4 tiene dos opciones: Slim y Pro. La diferencia de precio es de 100 euros, tomando como base la versión de 500 GB de Slim. Por prestaciones, merece la pena pagar la diferencia. Ahora bien, la Slim tiene bundles con juegos que contribuyen a ajustar más su precio. Por ejemplo, el pack de 500 GB con *The Witcher 3 GOTY* cuesta 319,95 euros. El modelo de 1 TB estándar cuesta 349,95... pero, con juegos como *Infinite Warfare* o *Mafia III*, se queda en la misma cifra. Con los cuatro *Uncharted*, sale a 369,95.



	PS4 SLIM	PS4 PRO
PROCESADOR	CPU: AMD Jaguar, 8 núcleos. GPU: 1,84 TFLOPS, AMD Radeon	CPU: AMD Jaguar, 8 núcleos. GPU: 4,20 TFLOPS, AMD Radeon
MEMORIA RAM	8 GB GDDR5	8 GB GDDR5
ALMACENAMIENTO	500 GB, 1 TB	1 TB
DIMENSIONES	265 x 39 x 288 mm.	295 x 55 x 327 mm.
PESO	2,1 kg.	3,3 kg.
LECTOR ÓPTICO	DVD y Blu-ray	DVD y Blu-ray
ENTRADA / SALIDA	2 puertos USB 3.1 1 puerto AUX	3 puertos USB 3.1 1 puerto AUX
CONECTIVIDAD	Ethernet, Wifi ac, Bluetooth 4.0	Ethernet, Wifi ac, Bluetooth 4.0 (LE)
CONSUMO DE POTENCIA	165 W máx.	310 W máx.
SALIDA AV	Puerto HDMI (HDR soportado)	Puerto HDMI (4K y HDR soportado) Salida óptica de audio
PRECIO DE LANZAMIENTO	Desde 299,95 € (500 GB)	399,95 € (1TB)

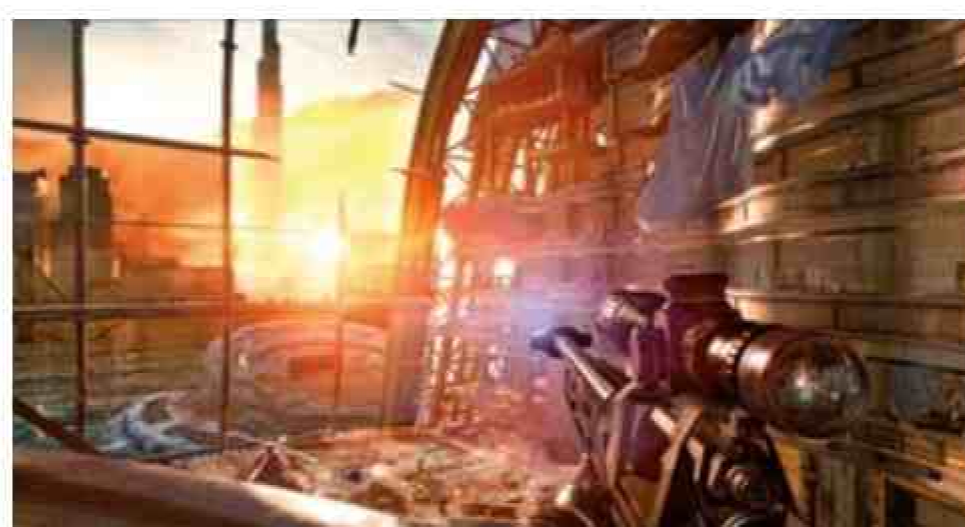
Juegos con potencial para verse mejor

El catálogo de PS4 Pro es el mismo que el de la PS4 estándar, pero la potencia adicional de la consola les da a los estudios la posibilidad de ofrecer versiones "hipervitaminadas" de los juegos, en forma de mayor resolución, tasas de refresco más estables o un mejor renderizado de texturas. A priori, los parches que mejorarán los juegos (incluso los que salieron hace ya tiempo) serán gratuitos, pero no es descartable que alguna third party cobre por ellos. Esta es la lista inicial de los juegos que recibirán mejoras vía actualización a partir del lanzamiento de PS4 Pro el 10 de noviembre.

- Bound
- Call of Duty : Black Ops III
- CoD : Infinite Warfare
- CoD : Modern Warfare
- Deus Ex: Mankind Divided
- DriveClub VR
- FIFA 17
- Helldivers
- Hitman
- Hustle Kings
- inFAMOUS First Light
- inFAMOUS Second Son
- Knack
- Mafia III
- NBA 2K17
- Paragon
- Ratchet & Clank
- RIGS MCL
- Rise of The Tomb Raider
- Robinson: The Journey
- SMITE
- Sombras de Mordor
- Super Stardust Ultra
- TESO: Tamriel Unlimited
- Skyrim Special Edition
- The Last of Us Remasterizado
- The PLAYROOM VR
- Titanfall 2
- Tumble VR
- Uncharted 4
- Until Dawn: Rush of Blood
- PlayStation VR Worlds
- World Of Tanks
- XCOM 2


Horizon: Zero Dawn **presentará mejoras, como texturas más detalladas y ausencia de bordes dentados.**


Final Fantasy XV **se verá mejor en PS4 Pro, cuando Square Enix lance un parche específico.**


Deux Ex: Mankind Divided presentará más resolución, mejor antialiasing, una iluminación más detallada...

Un empujón para PS VR



PS VR no va a poder lucir resoluciones de 4K en ningún caso, pero la potencia extra de PS4 Pro debería ayudar a que los juegos se muevan mejor, pues está claro que la PS4 estándar se ha quedado corta para experiencias que pretendan ser realistas, como *DriveClub VR*. La lástima es que la consola no incorpore parte de la circuitería del dispositivo para mitigar el lío de cables que lleva aparejado.

El futuro del color

La tecnología del High Dynamic Range (HDR), vinculada al 4K, va a ser el pan nuestro de cada día en los próximos años, y todos los modelos de PS4 le van a sacar partido, incluida la versión Pro, por supuesto. Se trata de un recurso visual que ofrece un mayor rango de luminosidad entre colores oscuros y claros, lo que permite ahondar en el realismo de la imagen. Para apreciarlo, hace falta un televisor con HDR10.


Muchos juegos se verán mejor gracias al HDR, como el futuro *Spider-Man*, de Insomniac Games.

Máxima definición... con algunas dudas


El vídeo 4K se va a aprovechar con aplicaciones populares como Netflix y Youtube.

La principal razón de ser de PS4 Pro es la resolución 4K (2160 p), pero hay dudas sobre si la tecnología está suficientemente madura de cara a que los juegos puedan lucirla de forma nativa. Algunas voces apuntan a que, en muchos casos, habrá que tirar de reescalado. Sorprendentemente, la consola no cuenta con lector de Blu-ray 4K, por lo que los contenidos multimedia en este formato sólo se pueden disfrutar vía streaming, con aplicaciones como Netflix y Youtube.

La opinión de la redacción



Por **Sonia Herranz**
Directora de Playmanía

UNA OPCIÓN MÁS

He pensado en comprar una PS4 Pro, confieso, pero no lo voy a hacer. Mi PS4 funciona de maravilla y mi tele, con apenas dos añitos, no es 4K. No voy a cambiar de consola por la misma razón por la que no he cambiado de teléfono aunque ya esté a la venta el modelo superior: no lo necesito. Sony me ha ofrecido una opción más para disfrutar de mi ocio, pero he preferido rechazarla, al menos de momento. Ya veremos qué pasa si en el futuro cambio de tele, si al final descubro que PS VR funciona muchísmo mejor con PS4 Pro o si, simplemente, me encapricho y me busco una excusa (como ceder-le a mi hijo la PS4 del salón para que no dé el tostón) para justificarme a mí misma (a todos nos gusta estrenar). Me encanta que me den opciones: de color, de capacidad de disco duro, de rendimiento... Me gusta poder elegir. Hay quien dice que PS4 Pro es un sacacuartos y a mí eso me suena a que te apetece tenerla y no puedes pagarla... Da igual, vas a disfrutar lo mismo... ¿has visto todos los juegazos que salen en noviembre?



Por **Daniel Acal**
Redactor jefe de Playmanía

UN NUEVO ESCENARIO

Yo no voy a comprarme una PS4 Pro, al menos este año. Si, como Sony afirmó en la presentación de este nuevo modelo, PS4 Pro es una consola para sibaritas, me temo que yo no soy "target objetivo". A mí siguen importándome mucho más aspectos como la diversión, la originalidad o la narrativa de un juego que su apartado gráfico. Obviamente, respeto que haya gente que quiera estar a la vanguardia de la tecnología y yo mismo puede que termine picando cuando cambie de tele. Pero aún poniéndonos en el mejor de los escenarios, que es PS4 Pro conviviendo "pacíficamente" con PS4 durante los próximos años, a mí me preocupa que esto siente un precedente (que lo va a sentar, me temo) y que a partir de aquí nos acostumbremos a que haya dos consolas por cada generación. Que nos tengamos que comprar una consola cada 3-4 años en vez de cada 6-8. Evidentemente cada uno gasta su dinero en lo que quiere, pero el mensaje que tanto Sony como Microsoft nos están dando al respecto parece bastante claro...



Por **Rafael Aznar**
Colaborador de Playmanía

SERÁ UN CATALIZADOR

No sé, realmente, si Sony necesitaba sacar PS4 Pro, pues el modelo estándar ha superado ya los 47 millones de unidades vendidas en sólo tres años, es decir, con un ritmo casi idéntico al de PS2 en su día, que acabaría convirtiéndose en la consola más vendida de la historia. Yo estoy muy contento con mi PS4 "normal" y no me planteo comprar esta revisión, entre otras cosas porque no tengo un televisor 4K, pero creo que este modelo va a hacer que las ventas crezcan aún más. Quien no haya dado aún el salto tiene en PS4 Pro un argumento irrefutable para hacerlo, pues el precio es muy competitivo. Que sólo cueste 50 euros más que la versión de 1 TB de PS4 Slim es de risa, incluso si no se tiene tele 4K para sacarle todo el jugo (¿estará sobredimensionado el precio de la Slim?). En todo caso, yo me quedo con una cosa: salvo que Sony cambie de parecer o la industria dé un vuelco, debería haber PS5 en el futuro, y podremos volver a ilusionarnos cuando se anuncie.

ACCEDE AQUÍ A VR GATE:
TRYPSVR.COM/ES_ES



Hay 8 cápsulas de viaje esperando a los viajeros que se atrevan a pasar a otra dimensión con PlayStation VR.



Probar PlayStation VR es posible gracias a VR Gate.





Para recibir tu carta de embarque tendrás que contestar unas preguntas para descubrir tu destino ideal.



Los juegos que están disponibles en VR Gate se van actualizando. Atento a la web: trypsvr.com/es_ES

PLAYSTATION ESPAÑA TE PERMITE EXPERIMENTAR CON PS VR

VR GATE

La puerta de acceso a la realidad virtual

VR Gate te ofrece la posibilidad de probar PlayStation VR en un espacio muy, muy especial. La experiencia está abierta a cualquier usuario con ganas de experimentar nuevas sensaciones... ¿Te apuntas a un viaje único?

PlayStation España abrió el pasado 23 de septiembre un espacio muy especial llamado VR Gate que permite a cualquier usuario que lo desee probar el nuevo dispositivo de realidad virtual PlayStation VR. El espacio reservado para ello, está diseñado como una estación de transporte interdimensional, de aspecto pulcro y futurista, gracias a la que los viajeros podremos visitar nuevos mundos, los mundos ideales para cada uno. Tras contestar un pequeño cuestionario, VR Gate sabrá cuál es nuestra experiencia VR ideal y se nos adjudicará una cápsula de transporte que nos permitirá jugar y experimentar con PS VR durante 30 minutos.

VR Gate se encuentra en Madrid, en la C/Sánchez Bustillo 7 (frente al museo Reina Sofía) y abrirá sus puertas al público todos los fines de semana desde el viernes 23 de septiembre hasta final de año. La entrada es gratuita y para reservar a un billete para este viaje tan especial, sólo tenemos que acceder a la web **trypsvr.com/es_ES**, registrarnos y buscar un día libre para que se nos adjudique una plaza. Los menores de 12 años podrán visitar el espacio acompañados de un adulto (aunque no podrán probar el dispositivo), mientras que los que tengáis entre 12 y 16 años podréis probarlo siempre y cuando vayáis acompañados por un adulto. Los de más de 16, por supuesto, sólo tenemos que disfrutar de los 30 minutos de inmersión total que nos aguardan en alguna de las ocho cápsulas disponibles. Si sientes curiosidad por PlayStation VR, intenta buscar plaza para este viaje interdimensional porque, de verdad, no te harás una idea de cómo es PS VR hasta que lo pruebes. Pásate por la página **trypsvr.com/es_ES**, con regularidad, porque además habrá eventos especiales, como el VR Gate Nightmare que se celebró con motivo de Halloween. El futuro te está esperando...

LO QUE DEBES SABER...

- **DÓNDE:** Madrid, C/Sánchez Bustillo 7 (frente al museo Reina Sofía)
- **CUÁNDO:** todos los fines de semana hasta finales de año, de 10 a 14 h y de 16 a 20:30. Los viernes, sólo tarde.
- **CÓMO:** registrándote en la web trypsvr.com/es_ES
- **¿CUÁNTO?:** nada, es gratis.



Visita la web para descubrir nuevos viajes.



¡REGÍSTRATE EN LA WEB!

Es muy fácil, sólo tienes que entrar en **trypsvr.com/es_ES**, introducir un correo electrónico , tus datos personales y contestar a un pequeño cuestionario sobre tus gustos en juegos. Después, podrás acceder al calendario de eventos y buscar el día y la hora que mejor te vengan… ¡y que otros viajeros interdimensionales no hayan ocupado! ¡Date prisa!

VR GATE NIGHTMARE: UN EVENTO MUY ESPECIAL, PARA CELEBRAR HALLOWEEN

Del 28 al 31 de octubre, VR Gate cambió su limpio y aséptico aspecto futurista, por uno mucho más macabro, acorde con la noche de Halloween. Durante estos cuatro días, los usuarios que se acercaron por el showroom pudieron probar algunos de los mejores juegos de terror de PlayStation VR, incluidos la nueva demo de *Resident Evil 7* (que se pone a la venta el 17 de enero y es compatible con PS VR), el perturbador *Here They Lie* o el frenético *Until Dawn: Rush of Blood*, ambos ya disponibles. Además, el grupo de teatro La Caja del Terror "amenizó" el evento encargándose de crear una atmósfera aún más tensa y arreando sustos al primero que se despistaba…

De aquí a finales de año se celebrarán más eventos especiales en VR Gate y si no quieres perderte ninguno, visita con regularidad la web **trypsvr.com/es_ES**



El aspecto de VR Gate cambió totalmente para celebrar Halloween.




Los actores de la Caja del Terror se encargaron de asustar a los viajeros.




Además de jugar con PS VR y probar la nueva demo de *Resident Evil 7*, los asistentes sufrieron tensos momentos...


Si quieres disfrutar de eventos similares recuerda visitar con regularidad la web de VR Gate.



ENTREVISTA A...
CRISTINA INFANTE
PLATAFORM MARKETING MANAGER EN SONY ESPAÑA

“Con VR ha nacido una nueva forma de jugar”

Hablamos con Cristina Infante, Marketing Manager en PlayStation España y responsable de la campaña de lanzamiento de PlayStation VR en nuestro país... Por poner sólo un ejemplo.

¿Cómo ha sido recibido PlayStation VR en el mercado español? ¿Estáis contentos con la acogida del público y con cómo ha funcionado el producto en sus primeros días/semanas a la venta?

Los jugadores españoles han acogido el lanzamiento de VR con muchas ganas. Se han generado muchas expectativas en torno a la realidad virtual y los primeros días de venta han sido muy satisfactorios. En algunos puntos de venta se habían agotado rápidamente las primeras unidades y aunque aún quedan en el canal es posible que se vendan pronto.

¿Qué perspectivas tenéis de cara a estas Navidades?

Estamos viviendo uno de los mejores años, ahora que los tiempos de crisis se están remontando. No solo la venta es cada vez mejor por la tendencia general del mercado, sino que además los lanzamientos del nuevo modelo de PS4, PSVR y PS4 Pro junto, con lanzamientos tan esperados como *The Last Guardian*, y los acuerdos que tenemos con los más importantes desarrolladores, nos hacen anticipar unos fantásticos resultados para la compañía este año, consolidando el contundente liderazgo de PlayStation.

Desde el punto de vista del marketing, ¿cómo se presenta un producto tan innovador al gran público teniendo en cuenta que PlayStation VR “hay que probarlo” y que no es tan sencillo de mostrar como un videojuego “tradicional”?

El lanzamiento de PSVR ha sido todo un reto para nosotros ya que no podíamos explicar con palabras las sensaciones que produce algo tan novedoso. De ahí los esfuerzos que hemos realizado en los últimos meses por facilitar la oportunidad de probar el producto en eventos como GameLab, Sonar, Barcelona Games World, con la ayuda de importantes cadenas de distribución y nuestro particular “centro de viajes” de Madrid, abierto hasta finales de diciembre: VR Gate, entre otros. Junto a la prueba, también intentamos dar la máxima visibilidad a los testimonios de los jugadores y sobre todo a sus reacciones.

La realidad virtual llama mucho la atención incluso a gente que no le gustan los videojuegos. ¿Piensas que PlayStation VR puede ser una “puerta de entrada” para gente que antes no estaba muy familiarizada con el medio?

Hemos tenido la oportunidad de ver a todo tipo de jugadores tomar contacto con la realidad virtual a través de distintos géneros y con juegos con distintos niveles de exigencia. La conclusión es que se puede convertir definitivamente en una nueva forma de atraer a un público que está menos familiarizado con los juegos tradicionales, pero que se siente muy atraído por la idea de vivir experiencias para las que quizá en la vida real no haya tantas oportunidades, como bucear entre tiburones. Hay una clara oportunidad para desarrollar contenidos inmersivos para todo tipo de jugadores. La tecnología está ahí y ahora los creadores de contenidos tienen la tarea de aprovecharla al máximo.

Y a los que no les atrae esta nueva tecnología, ¿cómo se les puede “convertir”? ¿Cómo se convence al jugador “tradicional” para ponerse el casco de PSVR?

La comunidad de jugadores ha soñado con la inmersión en los juegos con este tipo de tecnología durante muchos años, así que no nos encontramos con una actitud cerrada a VR en general. Al revés, la mayoría de los jugadores quieren probarlo, quieren saber qué se siente y quieren descubrir una nueva forma de jugar. La experiencia nos dice que los jugadores se sorprenden muy positivamente al probar PSVR, así que, como todo en la vida, lo único que podemos decir es que antes de opinar, lo mejor es probarlo.

Uno de los puntos fuertes de PSVR es su precio. Hemos conseguido un precio asequible manteniendo muy alta la calidad. Y que sea compatible con cualquier PS4 hace posible que la RV sea masiva.

¿Crees que en el futuro la realidad virtual puede sustituir a la forma de juego “tradicional” o piensas que ambas formas de jugar convivirán durante muchos años?

En PlayStation España desde la era de los dragones

Cristina Infante lleva desde 1998 dando a conocer los productos PlayStation, juegos y consolas, y convirtiéndose así en parte importante de su éxito en nuestro país.



El lanzamiento de *Spyro The Dragoon* fue le primer proyecto de Cristina en PlayStation España.



Participó en el lanzamiento de PS Vita. Esta foto es de la fiesta de presentación de la consola. Hubo varias, ésta sólo para mujeres...

Cristina Infante entró en PlayStation españa en 1998, como responsable de las campañas de lanzamiento de software. Su primer proyecto fue en el lanzamiento de *Spyro The Dragoon*, al que siguieron *Ape Escape, Medievil, GT3, Tekken 3, Moto GP, FF VIII, FFX, Ridge Racer, Wipeout*... Empezó a compaginar las campaña de software con las de hardware, participando en lanzamiento de PSone y PS2. En 2002 fue nombrada Brand Manager y tras su último lanzamiento de software, *Primal* (PS2, 2003), se volcó en la imagen de la marca y siguió como jefe de producto de Hardware y periféricos. Ella recuerda con nostalgia: "en aquellos tiempos hacíamos campañas como Riqueza Mental, La montaña, Doble vida...". Además, empezó a llevar las relaciones con third party coordinando acuerdos con Activision, Ubisoft, Warner, Take 2, EA... Labor que sigue desarrollando.

Como responsable de la marca PlayStation, otra de sus tareas han sido los medios digitales, desde la web y los foros, a la gestión de los canales de las RRSS (Facebook, Twitter, Instagram y Google +). Ha participado en el lanzamiento de PSP, PS3, PS Vita, PS Move y ahora PSVR. Además, desde 2012 es coordinadora de marketing para los países del mediterráneo (Grecia, Israel, Chipre y Malta y Portugal), que se gestionan desde España.



Su último gran proyecto está siendo en lanzamiento de PlayStation VR.



Los medios digitales oficiales, son otra de las tareas de Cristina. Aquí, su primer post en el Blog.

Nunca hemos dicho que el juego tradicional vaya a desaparecer, y mucho menos a corto plazo. Está claro que con VR ha nacido una nueva forma de jugar y que está en la mano del jugador elegir cuál es su opción preferida.

PlayStation VR es la primera incursión de Sony en el terreno de la realidad virtual, y al ser la primera, siempre hay un margen de mejora y de crecimiento. ¿En qué dirección crees que podrían ir las mejoras que se introducirán en el futuro? ¿A mejorar la calidad de los juegos, a perfeccionar el visor...?

En este momento no tenemos noticias concretas que anunciar en referencia al desarrollo del hardware. Aunque es lógico pensar que es una fuerte apuesta por parte de la compañía y por tanto se seguirá trabajando en su desarrollo. A nivel de juegos, hay una fuerte apuesta del sector por la creación de contenidos que aprovechen la tecnología y hay ya un número importante de títulos en proceso de desarrollo que nos irán sorprendiendo en los próximos meses.

Una de las grandes virtudes de esta primera hornada de juegos de PSVR es que propone una oferta amplia y variada, tocando géneros muy diferentes. ¿Crees que todos los géneros tienen cabida en PlayStation VR?

La realidad virtual es muy versátil. Hay muchos géneros que cobran una nueva dimensión cuando se viven con esta tecnología. Es una de sus grandes virtudes. Es el turno ahora para los creadores de contenidos para desatar todo su potencial, que es enorme.

En el lado negativo, hay usuarios que se han quejado del precio de los primeros juegos. ¿Qué opinas al respecto?

El lanzamiento de PSVR ha venido arropado por un gran número de juegos disponibles, que ofrecen mucha variedad de experiencias. No se puede afirmar que los precios son caros de forma categórica, porque hay también rangos de precios distintos.

Hablando de precios... ¿piensas que puede ser un obstáculo para su implantación pese a ser muy competitivo si lo comparamos con otros dispositivos de VR?

Uno de los puntos fuertes de PSVR es precisamente su precio. Hemos conseguido llegar a un nivel de precio más asequible manteniendo un nivel muy alto de calidad. Hay que recordar que PSVR es compatible con cualquier PS4, lo que nos sitúa en la mejor posición posible para que la RV sea masiva.

¿Tenéis previstos bundles o packs en el futuro de PSVR con juegos o con PS4 Pro?

En este momento no tenemos ninguna noticia que anunciar al respecto.

Tras haber participado directamente en los lanzamientos de PS2, PS3 y PS4, ¿qué ha supuesto para ti el lanzamiento de PSVR?

Cada uno de estos lanzamientos ha supuesto un hito en mi trayectoria en PlayStation. Cada nueva generación, sus innovaciones y lo que representaba para los jugadores ha sido emocionante, muy motivador, una oportunidad para aprender. PS2 introdujo el juego online, con PS3 lideramos la introducción del Blu-ray en la guerra por el formato de alta definición, con PS4 nos centramos en los jugadores con una consola que ha liderado la nueva generación y que ahora introduce la realidad virtual. El lanzamiento de VR está resultando muy exigente, pero la gran acogida del consumidor hace que todo el esfuerzo merezca la pena. En España somos un equipo pequeño pero compuesto por grandes profesionales que están dándolo todo para que haya oportunidades de prueba, acciones con distribuidores, acuerdos con desarrolladores de contenidos, eventos, campañas de comunicación... Hay muchas horas de trabajo detrás del lanzamiento, pero cuando tienes entre manos una tecnología capaz de revolucionar la forma de juego al nivel que lo hace VR, todo el esfuerzo tiene sentido.

¿Cuál es tu juego favorito de PlayStation VR? ¿Y cuál recomendarías para iniciarse o para dejar con la boca abierta a alguien que no lo haya probado aún PlayStation VR?

Es difícil aconsejar un solo título, ya que depende mucho de los gustos personales. Yo disfruto del terror así que los sustos de *Rush of Blood* me gustan y estoy deseando que llegue *Resident Evil 7*. Para los amantes del shooter, juegos como *RIGS* y su multijugador online prometen bastante, y los amantes de la conducción tienen un *DriveClub* muy intenso. Hay mucha variedad así que todo el mundo puede encontrar contenidos a su medida.

¡Muchas gracias por tu tiempo!

Daniel Acal
@daniacal

"Anuncius interruptus"

ANUNCIAR UN JUEGO Y QUE LUEGO PASEN MESES O AÑOS SIN SABER NADA SOBRE ÉL PUEDE TENER EFECTOS CONTRAPRODUCENTES.



Con permiso de Nintendo Switch, el anuncio más importante de estos últimos meses (por no decir del año) es el de *Red Dead Redemption 2*. Después de muchos meses volcados en *GTA Online*, ya tocaba saber cuál iba a ser la próxima superproducción de Rockstar. Y al final se han cumplido los rumores: *Red Dead Redemption 2* será su próximo título. Y lo han presentado con un tráiler que dura poco más de un minuto y que, aunque da pie para muchas suposiciones, no revela prácticamente nada. Bueno, sí. Algo muy importante: saldrá el próximo otoño.

Rockstar deja rienda suelta a nuestro "hype" pero le pone fecha de caducidad. En un año, más o menos, el juego estará a la venta. Y en los meses que tenemos por delante hasta el próximo otoño ya tendremos tiempo de hartarnos de rumores y noticias para después, a medida que se acerque el lanzamiento del juego, "pelearnos" con el resto de los medios especializados para ver quién se lleva las mejoras coberturas de *RDR2*. Pero esto dura un año, un periodo de tiempo razonable para mantener vivo el interés tanto en los medios como en los usuarios.

Lo que no tiene sentido (o al menos yo no se lo encuentro) es anunciar un juego y luego mantenerlo "hibernando" meses o incluso años. Yo no sé nada de "marketing" y vaya por delante que cada compañía hace lo que quiere con sus juegos y los anuncia como cree que es más oportuno. Pero que creo que se termina perdiendo el interés si anuncias un juego y luego te "olvidas" de él durante tanto tiempo. Incluso puede acabar siendo contraproducente y llevando a sus fans a la frustración y al consiguiente "cabreo" al ver que pasan los meses y los "etreses" y no hay ni rastro de su juego favorito. Sirva como ejemplo *Kingdom Hearts III*, uno de los títulos más esperados de Square Enix que fue anunciado en el E3 de 2013 y que hoy por hoy, más de tres años después, todavía sigue bajo un sorprendente halo de secretismo.

Los fans devoran cada pantalla nueva que sale (que no hay muchas, pero justo este mes hemos tenido dos... ¡VIVA!) y se entretienen sacando conclusiones de la documentación que acompaña a la nueva figura de Sora que saldrá el 30 de enero. Y mientras, Square Enix anuncia que lanzará en PS4 *Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 ReMIX* el 31 de marzo. Puro "fan service" en el que todos caeremos, sí, pero si estiras mucho la cuerda corres el riesgo de que se rompa y la gente se canse.

Kingdom Hearts III, Ni no Kuni II,* el remake de *Final Fantasy VII, *Cyberpunk 2077*, *Tekken X Street Fighter, Wild...* Podría llenar la página de ejemplos. Luego, si llegan (porque no todos los que se meten en este limbo llegan a ver la luz), seguramente cumplan las expectativas y todos contentos. Pero de verdad que yo no le veo el sentido a "enseñar la patita" para luego estar agazapado (o aletargado) años.

Es verdad que a veces viene a cuento presentar un título aunque quede mucho para verlo. Por ejemplo, supongo que Square Enix anunció en su día *Dragon Quest XI* con la idea de hacerlo coincidir con el 30º aniversario de la saga (algo que finalmente no logró). O anuncios como el de *Shenmue III*, destinados no sólo a dar a conocer su existencia sino, sobre todo, a convencer a la gente para que lo financie vía "kickstarter". También comprendo que Kojima quisiera demostrarle al mundo (y a Konami) que sigue estando en plena forma, aunque sea con un "tráiler-galimatías" como el que nos enseñó en el pasado E3 (al menos después confirmó que saldrá antes de los Juegos Olímpicos que se celebrarán en Tokio en 2020, algo es algo). Y sobre todo, entiendo que cuando se acerca un evento como el E3, haya que llenarlo de anuncios para hacer soñar al personal porque, de otro modo, nos sentiríamos defraudados (y yo el primero). Pero cuando se me pasa el "encantamiento" y soy consciente de que pueden quedar dos años, tres o los que sean para poder disfrutar de aquello por lo que estoy salivando, pues el sabor de boca que se me queda es un tanto agridulce...

La "relevancia" de llamarse Ernesto

No soy de los más veteranos del sector (hay gente en esta revista, como Sonia Herranz, que me supera en antigüedad), pero lenta e inexorablemente me acerco a los 20 años trabajando en publicaciones de videojuegos. Tiempo más que suficiente para haber podido vivir, en primera persona, los vertiginosos cambios que han traído estos tiempos.

Dos décadas en las que han surgido más de una veintena de revistas de videojuegos en papel y que, muy a mi pesar, se han ido quedando por el camino (quien piense que la competencia no es buena es I-D-I-O-T-A). Proyectos web que han nacido y sucumbido con apenas meses de vida. Estudios comprados por compañías para, después, desaparecer. Grandes editores que han caído como castillos de naipes. Paletadas de compañeros que se ha ido quedando por el camino. No es nada nuevo: es el precio del progreso.

Todo esto viene a colación de un comentario que leí hace poco en una red social, en el que un "compañero" de un medio online, por llamarle de alguna manera, medio en broma, medio en serio, cuestionaba la relevancia de Edge, una revista británica que casi desde su concepción ha tenido la vitola de ser "la revista de la industria", la lectura de cabecera de muchos diseñadores y creadores. Se puede o no estar de acuerdo con sus análisis, muy a menudo polémicos, pero donde la revista despliega todo su encanto es en los reportajes (no sólo de actualidad, también "post-mortems" donde se despieza con ayuda del estudio el proceso de creación de algunos juegos legendarios) y columnas de opinión. Todo, además, con un cuidado diseño.

El mero hecho de cuestionar la "relevancia" de la revista, me hizo plantearme justo eso, como esa palabra, "relevancia", ha perdido su verdadera razón de ser. Según la RAE, "relevancia" o "relevante" implica destacar en algo, sobresalir, ser importante o significativo. Curioso que ese "compañero", que concentra gran parte de su actividad laboral en editar "gameplays" y subir vídeos hable de relevancia, cuando desempeña una labor que realizan, por amor al arte, millones de personas todos los días... y no por ello ni destaca o ni sobresale.

LA LLAMADA "RELEVANCIA" DE LOS MEDIOS ONLINE ES JUSTO LO OPUESTO A LA RELEVANCIA DEL "MUNDO REAL"

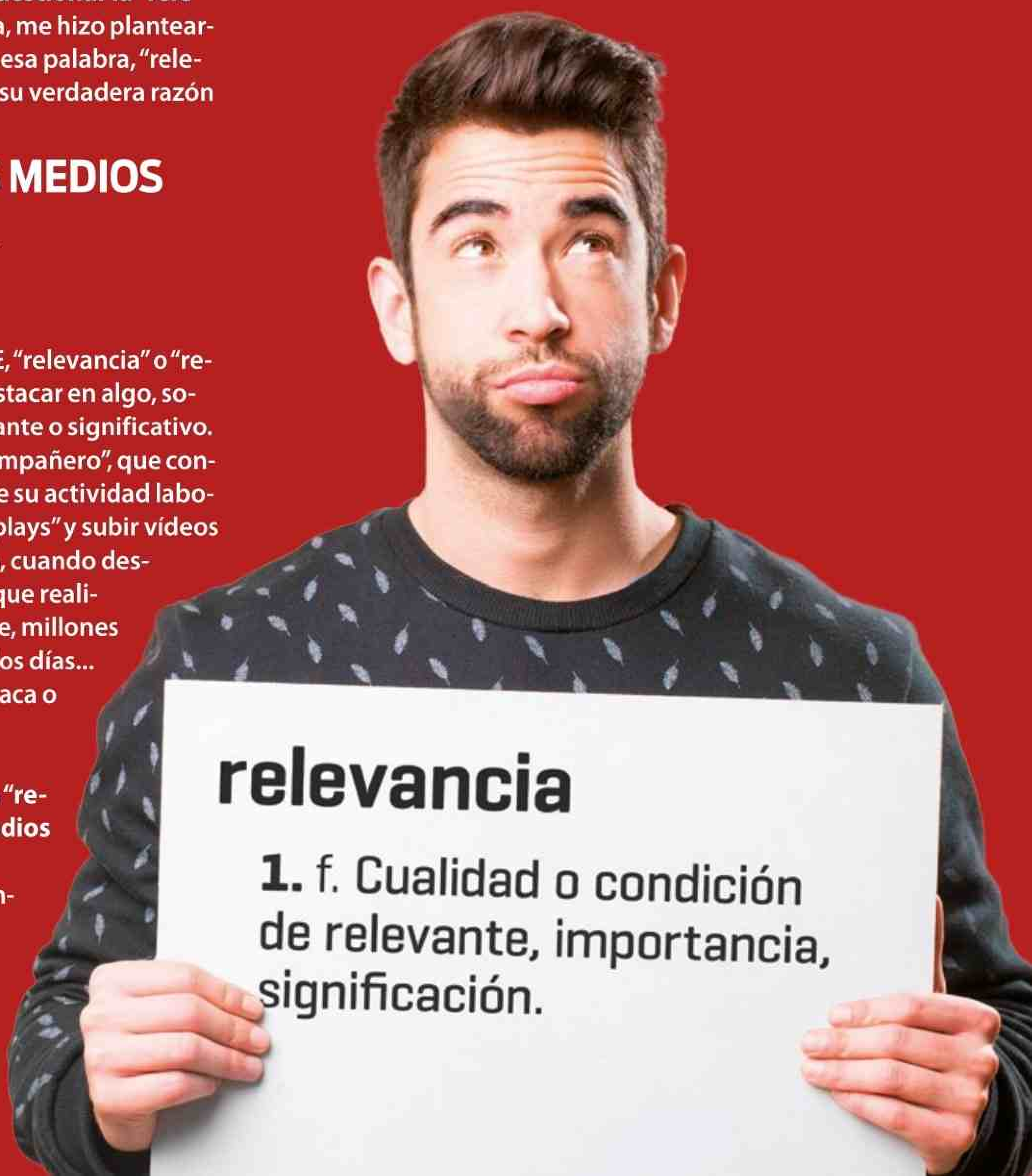
Unos tiempos en los que, por la parte que me toca, he podido ver cómo ha nacido y crecido otro tipo de periodismo, del que no me siento parte. Primero, porque no soy periodista de profesión y, segundo, porque no creo en esa extraña figura llamada "periodismo de videojuegos". Esta nueva forma refleja el meteórico mundo en el que vivimos y, según muchos gurús, ya no importa, o al menos no tanto como antes, que una historia sea interesante, esté bien escrita o mejor documentada: lo importante es ser los primeros en publicar, aunque sea con faltas ortográficas, severas lagunas o con un mísera extensión que no profundiza en nada. Sí, estoy hablando de la prensa online. De una prensa que antepone la calidad a la velocidad, a ser "los primeros".

Y es que la llamada "relevancia" de los medios online, es justo lo opuesto a la relevancia del mundo real. ¿Es de verdad relevante ser el primero en publicar algo, aunque sea inexacto, incompleto, deficiente o mera especulación? Para mí, como lector que quiere informarse, NO. ¿Es relevante un contenido que se puede modificar o alterar todas las veces que sea necesario, incluso para cambiar el tono del artículo o borrarlo si alguien se siente ofendido? NO. ¿Es relevante creerse relevante?

Por suerte, aunque vivamos en un mundo de métricas y mentalidades absurdas, lo cierto es que el papel sigue siendo relevante. Con menos fuste que en el pasado, sí, pero cada día me recuerda más al resurgir del vinilo, al que se daba por muerto con la llegada del CD, porque pasar las páginas de un libro o revista sigue siendo algo mágico. Sólo hace falta que lo que pongamos en ellas sea relevante de verdad.

Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM







SENTIMIENTOS A FLOR DE PLUMA

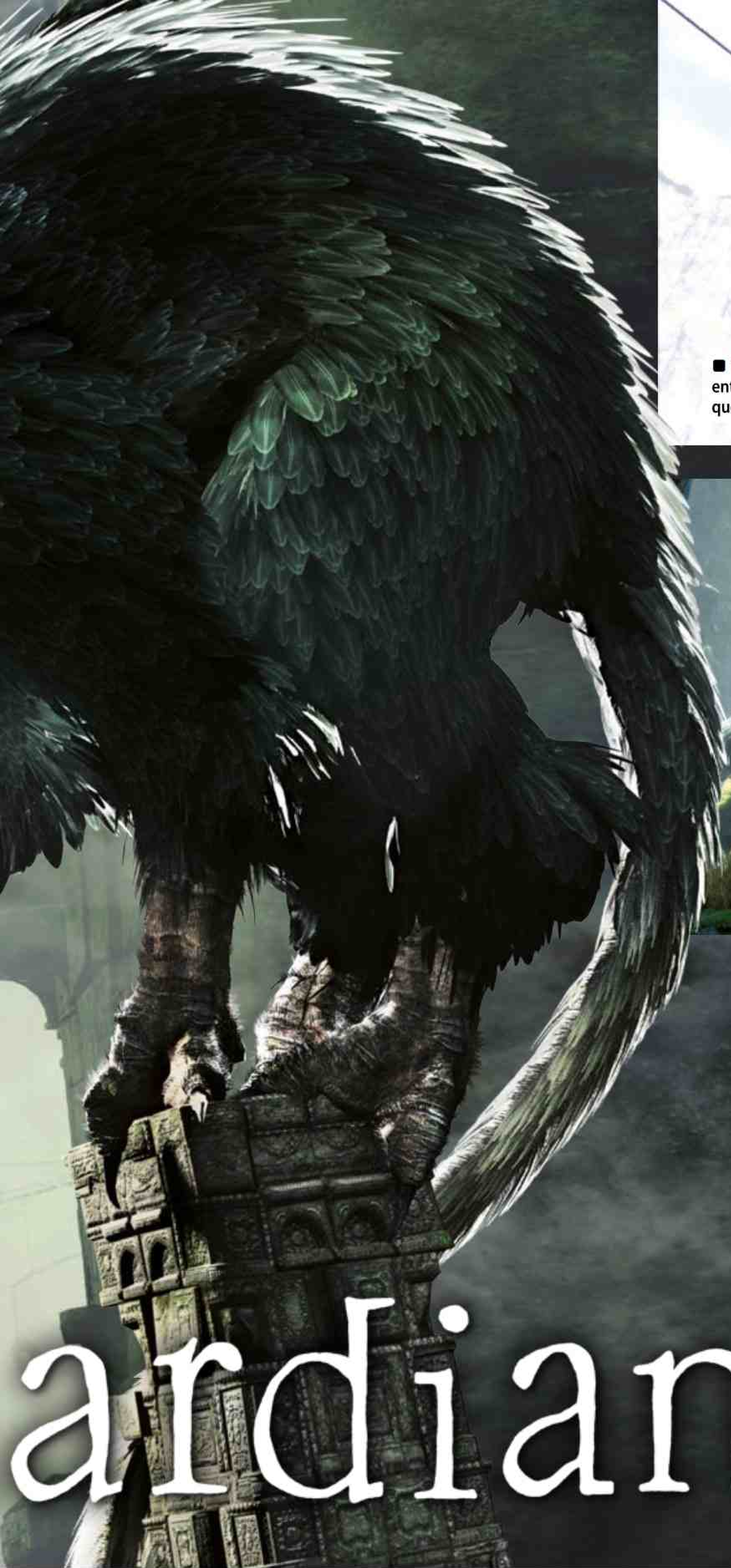
The Last Gu

PS4 | SONY | AVENTURA | 7 DE DICIEMBRE

LIBRE, COMO EL AVE QUE ESCAPÓ DE SU PRISIÓN Y PUEDE AL FIN VOLAR, LA NUEVA FANTASÍA DE FUMITO UEDA ESTÁ LISTA PARA EMOCIONARNOS. SE TEMIÓ POR SU VIDA DURANTE AÑOS, PERO TRICO HA SOBREVIVIDO A LOS VAIVENES Y QUIERE HACER MAGIA EN PS4.

Como cantaba Nino Bravo, *The Last Guardian* caminó sin cesar detrás de la verdad y, después de muchos rodeos, está a punto de ver la luz al final del túnel y saber, al fin, lo que es la libertad. Han pasado casi diez años desde que se supo que el Team ICO, con Fumito Ueda a la cabeza, estaba trabajando en el proyecto, cuando PS4 no era aún ni un espermatozoide. Llamado a ser uno de los grandes estandartes de PS3, el juego enamoró a todos desde el primer momento con su emotivo planteamiento. No es de extrañar, pues el estudio venía de firmar dos obras maestras para PS2, como fueron *ICO* y *Shadow of the Colossus*. Sin embargo, Trico, la criatura del juego, se convirtió pronto en un perro flaco al que las pulgas le vinieron por todas las patas. El proyecto cayó en el ostracismo, con el agravante de que Ueda salió de Sony en 2011, por razones que nunca estarán del todo claras. El creativo japonés se limita a decir que sufrió una crisis por aquel entonces. Sea como fuere, el caso es que el juego estuvo al borde del abismo. Sin embargo, el interés de los fans nunca murió y Sony echó mano del Japan Studio para darle un empujón y sacarlo adelante. Llegó, entonces, el E3 2015 y el proyecto resucitó, cual ave fénix, ya como exclusivo de PlayStation 4, algo con lo que se había especulado durante ese angustioso periodo.

Año y medio después de aquello, y no sin un trompicón de última hora en forma de retraso adicional (del 25 de octubre al 7 de diciembre), el





The Last Guardian narra la relación entre un niño y una gatuna criatura que se necesitan mutuamente.



El mundo estará lleno de peligros con los que Trico y el niño deberán lidiar, ayudándose mutuamente.

desarrollo ha concluido y *The Last Guardian* ya está listo para romper el cascarón. Hace unas semanas, estuvimos en un evento en Londres, donde pudimos jugar tres secciones de la aventura y compartir unos minutos con Fumito Ueda. Habrá que ver la duración y si aguanta la comparación con sus predecesores espirituales, cuya sombra es alargada como el Coloso de Rodas, pero hay algo que podemos decir desde ya: estamos ante un título especial, de esos que ponen de manifiesto que los videojuegos son el octavo arte, le pese a quien le pese.

La aventura empezará cuando el niño protagonista despierte en medio de una cueva a la que no sabe cómo ha llegado y donde está encadenado Trico, una enorme ave con rasgos felinos. El animal estará herido, por lo que, mientras se retuerce de dolor, el joven tendrá que apañárselas para quitarle una serie de astillas y el cepo que lo mantiene cautivo. A partir de ese momento, ambos se embarcarán en un emocionante viaje por ruinas evocadoras: el niño, en busca de su hogar; el animal, sin un rumbo fijo, siguiendo los pasos de su nuevo amigo. La historia estará narrada de forma muy sutil, a través de la relación entre ambos, si bien escucharemos la voz del yo adulto del niño, quien, desde el futuro, rememorará los pormenores del viaje, dando pequeñas pinceladas en un idioma inventado (pero subtitulado). »

SHADOW OF THE COLOSSUS



Las bestias de *Shadow of the Colossus* combinaban grandeza y belleza mística, igual que Trico.

Magia de otro tiempo

A priori, *The Last Guardian* no está vinculado directamente ni con *ICO* ni con *Shadow of the Colossus*, pero es inevitable pensar que, juntos, todos conforman una suerte de trilogía, por lo mucho que tienen en común, desde la estética hasta las mecánicas jugables, pasando por el tono sentimental o los escenarios ruinosos. Respecto a *ICO*, se repite el uso de un dúo protagonista apoyado en la confianza mutua. De *Shadow of the Colossus*, se han tomado la presencia de bestias enormes, la escalada o el vínculo entre un humano y un animal (el caballo Agro). Esto último es algo que Fumito Ueda no buscó conscientemente, pero que gustó tanto a los fans que inspiró el concepto de *The Last Guardian*.

En *ICO*, el protagonista debía llevar a Yorda de la mano; en *The Last Guardian*, Trico y el niño tampoco se separarán.

ICO



Confianza mutua



LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL DE TRICO es esencial para esta propuesta y ha sido un quebradero de cabeza en el desarrollo. La idea es mostrar una relación de amistad y confianza entre el niño y la criatura, pero de forma progresiva, como quien trata de amaestrar a un perro, lo que implica tener paciencia para que el vínculo se forje. Para avanzar por los escenarios, será fundamental la colaboración entre ambos, pero, de primeras, Trico hará caso omiso, lo que obligará, por ejemplo, a echar mano de barriles de comida para "convencerlo" de que vaya hasta un determinado sitio. Poco a poco, empezará a seguir ciertas instrucciones, pero con alguna que otra reticencia, algo de lo que ya advertimos a los más impacientes. En cambio, cuando la amistad ya esté más que forjada, obedecerá fielmente al niño.



Trico tendrá las alas atrofiadas, por lo que no podrá volar. ¿Se le curarán en algún momento?

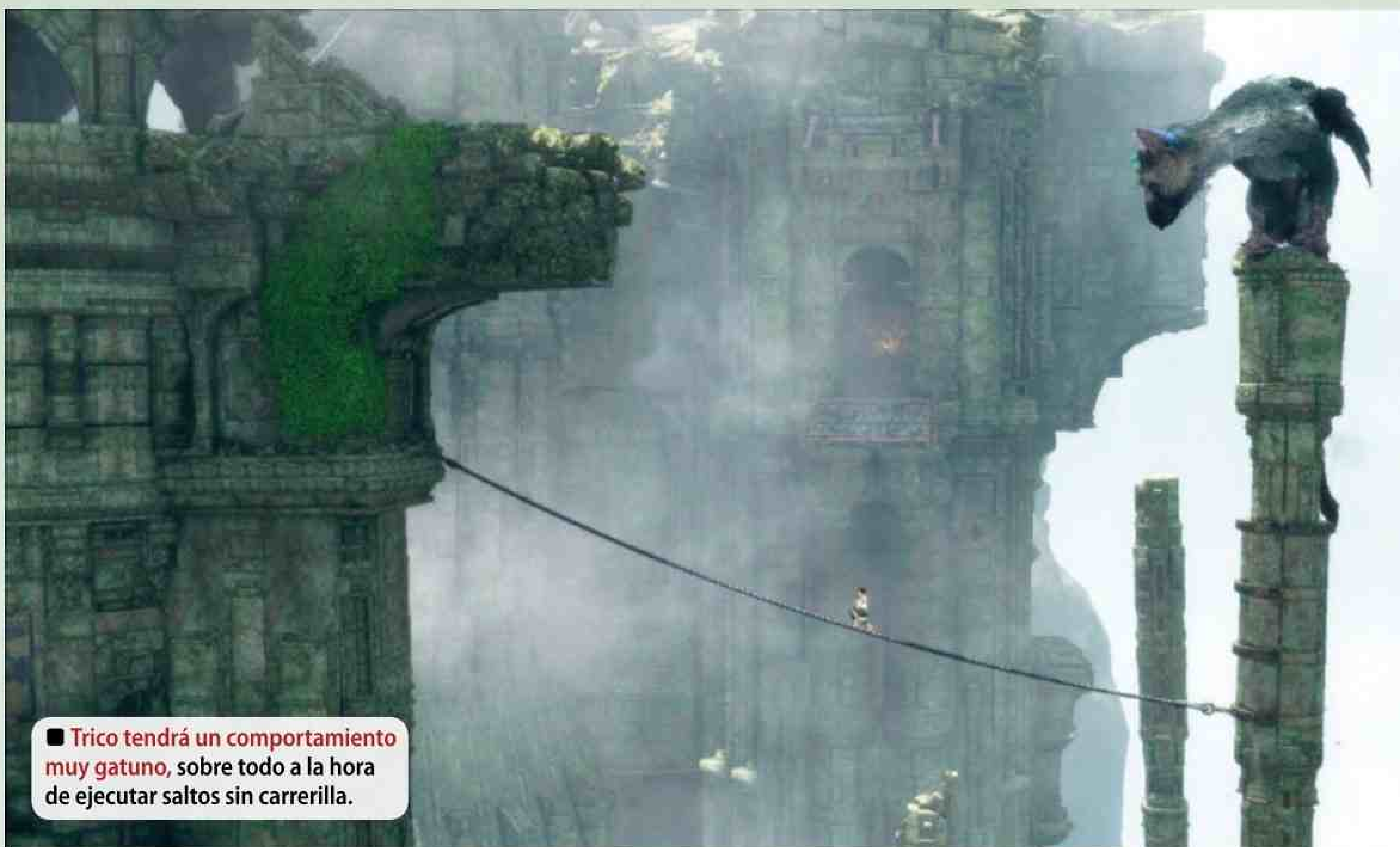


Los tatuajes en la piel del niño, de origen desconocido, podrían tener importancia en la historia.





SUPERAR MIEDOS. Al principio, Trico será algo desconfiado y, por ejemplo, se negará a saltar a una laguna para poder progresar. Cambiará de opinión si tiramos barriles de comida al agua.



Trico tendrá un comportamiento muy gatuno, sobre todo a la hora de ejecutar saltos sin carrerilla.



INSTRUCCIONES. Con el botón R1, podremos hacerle ciertas indicaciones a Trico, como pedirle que salte hasta un determinado saliente. A veces, tardará un buen rato en darse por aludido.



SIMBIOSIS. El niño podrá montarse sobre Trico casi siempre, pero a veces no quedará otra que ejecutar ciertos saltos de fe... con la esperanza de que su amigo lo atrape con la boca o con la cola.

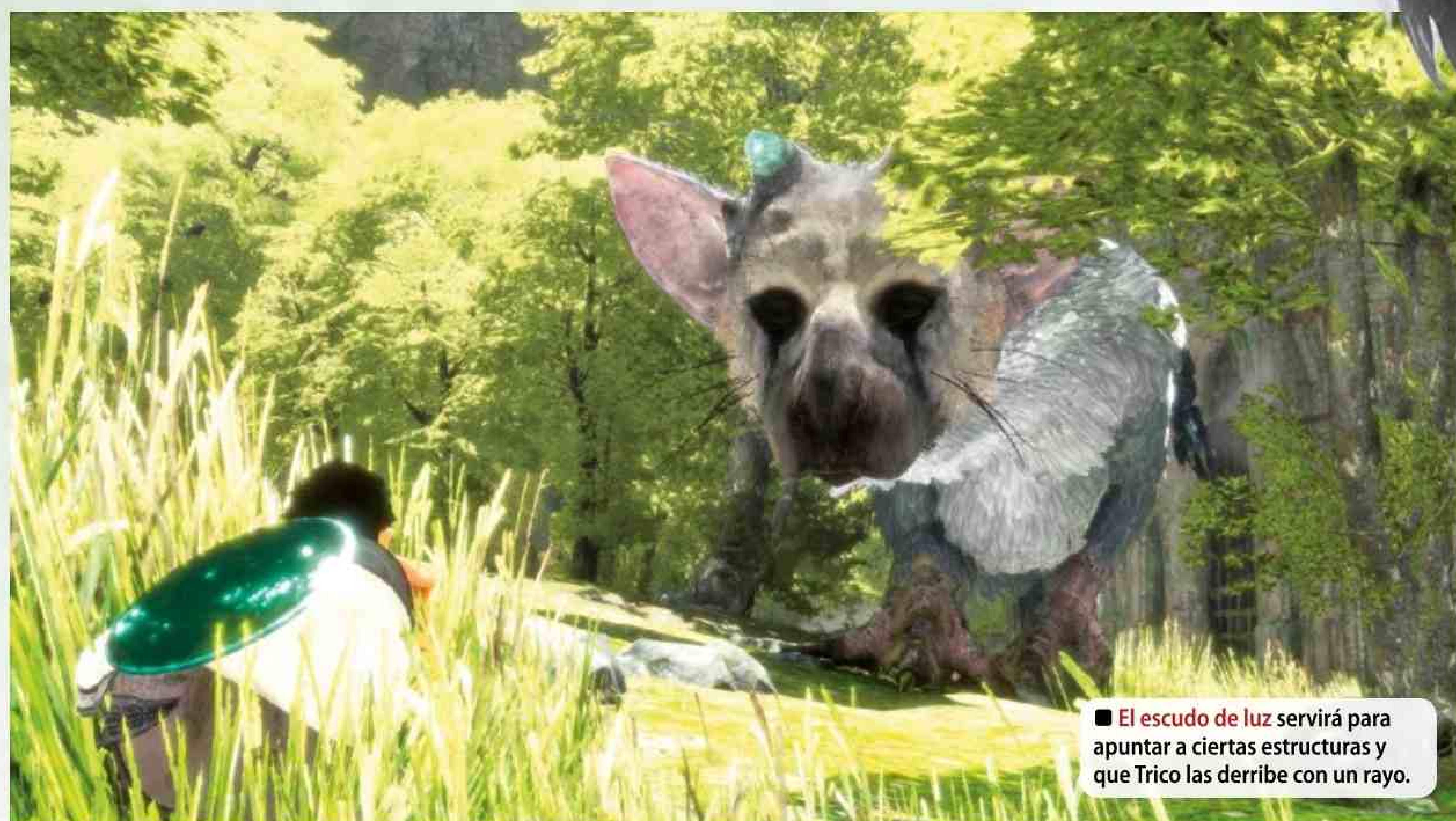
The Last Guardian será una aventura de otro tiempo, con exploración, plataformas y puzles, sin apenas acción, muy en la línea de *ICO*. Para que os hagáis una idea, las tres demos que pudimos probar invitaban a buscar la salida de una cueva, alcanzar lo alto de un torreón y atravesar un puente en estado precario.

Sólo controlaremos al niño en principio, pero la colaboración entre él y Trico será la piedra angular de la aventura. Será la única forma de abrir nuevos caminos por los que progresar. Por ejemplo, el chico podrá colarse por recovecos estrechos, subir por cadenas o trepar por salientes, en tanto que la criatura podrá ejecutar saltos larguísimos o derribar muros. A menudo, tendremos que trepar por su plumaje, con un sistema de escalada heredado de *Shadow of the Colossus*. En líneas generales, el control responde bastante bien y es más ágil de lo que nos esperábamos, si bien es cierto que la acción de ascender por el cuerpo de Trico es un tanto tosca, así como la de agarrarse a salientes bajos. Quizás lo que más nos ha chocado es que, en ciertos momentos, cuando vamos sobre su chepa y está encadenando saltos, todo se vuelve muy guionizado, sin que tengamos que tocar siquiera el Dual Shock 4 para influir en lo que sucede en la pantalla.

Los escenarios serán más o menos lineales, pero eso no significa que vayamos a poder avanzar como pollos sin cabeza. A menudo, tendremos que buscar pistas sobre qué paso dar, lo

Trico es un animal "inventado", pero rezumará vida y se hará querer desde la primera escena.

Los escenarios serán más o menos lineales, pero eso no significa que vayamos a poder avanzar como pollos sin cabeza.



El escudo de luz servirá para apuntar a ciertas estructuras y que Trico las derribe con un rayo.

que entroncará con la interacción del tándem protagonista. Por ejemplo, puede que la criatura esté sentada al borde de un abismo, pero con la cola colgandera, de modo que, si nos sujetamos a ella y nos dejamos caer, llegaremos a una plataforma situada en un nivel inferior. Del mismo modo, puede suceder que haya un obstáculo que entorpezca el avance de Trico y que el niño deba dar un rodeo para apartarlo de su camino.

El vínculo humano-animal presidirá la aventura en todo momento. Fumito Ueda y su equipo han puesto un gran énfasis en esa dualidad, de modo que la relación de confianza entre el joven y la criatura irá evolucionando. Cuando despertemos en la cueva, el ave se mostrará hostil, algo que podremos apreciar en el color cambiante de sus ojos, si bien nunca intentará matarnos, ya que no entra en su naturaleza bondadosa. A medida que nos ganemos su confianza, algo a lo que ayudará el hecho de que le demos comida, Trico se mostrará más afable y receptivo, hasta acabar siendo uña y carne, como dos caras de una misma moneda. Plantear una IA que se adaptara a esa progresión sentimental ha sido uno de los grandes retos del desarrollo. Habrá que ver si no es un foco de frustración en ciertos momentos, pues, durante el evento de presentación, se nos insistió mucho en que tuviéramos paciencia con el comportamiento de la criatura. Habrá que dar en la tecla exacta para que haga lo que se supone que tiene que hacer en cada momento. Por ejemplo, para liberarlo al comienzo de la aventura, será necesario calmarlo con barriles de comida... que sólo ingerirá si se los tiramos en un punto determinado. Pese a lo mucho que se »

Delicadeza artística

QUE LOS VIDEOJUEGOS SON ARTE es una evidencia, pero si alguien aún tiene dudas debería fijarse en *The Last Guardian*. Hablamos de un auténtico cuadro en movimiento, con una dirección artística incomparable a la de cualquier otro juego. Podría decirse que es una superproducción con alma de indie, en la medida en que su delicadeza es algo que se estila muy poco hoy en día entre los grandes estudios, más enfocados a experiencias realistas o de acción.



RUINAS. Los escenarios siguen un patrón similar, con una arquitectura muy recargada, a menudo semiderruida, que se mezcla con la naturaleza para plantear muchos momentos plataformeros.



SENSIBILIDAD. Si hay algo que haga que *The Last Guardian* brille visualmente, pese a ser un juego rescatado de PS3, son sus animaciones, que, sin caer en la ñoñería, resultan muy tiernas.





ILUMINACIÓN. La pálida luz solar será habitual en la aventura, que tendrá muchos escenarios abiertos, pero también habrá lugares cerrados que jugarán con elementos como las antorchas.



■ Las texturas seguramente no sean las más detalladas, pero la magia del juego es incomparable.



■ La criatura estará encadenada al principio, y la armadura que lleva en la cabeza tendrá su significado.



■ Trico es una criatura fantástica, pero está tan bien animada y es tan creíble que dudarás de si alguna vez pudo existir...



nos recalcó que tuviéramos paciencia con este asunto, por ahora, nosotros no tenemos demasiada queja. La conducta de Trico es muy creíble y no se dedica a pulular aleatoriamente.

La herencia de PS3 es muy evidente en el apartado técnico, y no serán pocos los que se la afeen, pero lo cierto es que *The Last Guardian* es uno de los juegos más bonitos que hemos visto en PS4. La belleza visual no se limita a una mayor cantidad de texturas o a los famosos 60 frames por segundo. En ese sentido, si sois de los que han apostado por una PS4 Pro, no esperéis mejoras específicas para la nueva máquina. La dirección artística de la que hace gala el juego es digna sucesora de la que vimos en *ICO* y *Shadow of the Colossus*. Es inevitable aludir continuamente a esas dos obras, porque *The Last Guardian* bebe de esa fuente como si del manantial de la eterna juventud se tratara (sospechamos que Fumito Ueda también).
Por encima de todo, la estrella es Trico, cuyo diseño parece sacado del realismo mágico. Sin ser estrambótica, la criatura tiene un porte fabuloso y desprende ternura por todas sus plumas. Las imágenes que acompañan a este reportaje dan cuenta del sentimiento que consigue transmitir, pero, realmente, es al ver las animaciones en movimiento cuando se aprecia toda su magnificencia. Esto se observa muy bien en los momentos en que se pone a saltar para llegar a sitios elevados y se queda



FUMITO UEDA

Director de *The Last Guardian*

"La narrativa está asociada a cómo el niño interactúa con Trico"

Serio y retraído como pocos, el padre de Trico contestó a nuestras dudas

***The Last Guardian* iba a ser un juego de PS3, pero finalmente va a salir en PS4. ¿Ha permitido este cambio hacer algo distinto?**

Obviamente, este juego se caracteriza por su apartado visual y sus detalles, pero el diseño y la dirección no han cambiado mientras lo hacíamos. Trasladarlo a PS4 ha permitido hacer algunas mejoras en ese tipo de cosas, facilitando el proceso para lograrlas.

¿Cómo ha cambiado la estructura de trabajo del equipo a lo largo de estos nueve años, teniendo en cuenta que el desarrollo lo empezó Team ICO y, al final, lo ha rematado Japan Studio?



Ha habido cambios en el equipo de desarrollo, sí, pero igual que los hubo al hacer *ICO* y *Shadow of the Colossus*. Esta vez, con *The Last Guardian*, quizás ha habido más y han sido mayores, pero no es algo tan inusual en el desarrollo de videojuegos. No es algo que esté fuera de lugar.

Cuando uno juega a *The Last Guardian*, siente que es un juego especial, distinto a cualquier otro. En cierto modo, en espíritu, es como un juego de PlayStation 2, por lo mucho que recuerda a *ICO* y *Shadow of the Colossus*, pero para PS4. ¿Lo sientes tú también así?

Al ser un hardware más avanzado, está claro que PlayStation 4 es capaz de ofrecer mejores gráficos, pero, cuando miras un videojuego como videojuego en sí, no importa mucho si es de PS2, PS3 o PS4. No creo que haya necesidad de hacer tal diferenciación en función del hardware.

Los sentimientos son clave en todos tus juegos. ¿Cuál ha sido la aproximación a ellos en *The Last Guardian*?

No sé si esto responde directamente a la pregunta, pero esta vez, con *The Last Guardian*, he intentado traer un equilibrio de niveles, con distintos diseños y ritmos para lo que sucede en pantalla, junto con la relación entre personajes. Al principio, la criatura no está familiarizada contigo, pero, a medida que progresas, la relación se vuelve más y más cercana. Comparado con mis otros juegos, es más grande, y eso ayuda a transmitir una emoción.

P. La naturaleza y los animales son una idea vital en *The Last Guardian*. No en vano, Trico es un híbrido de gato y ave, a lo que hay que añadir el hecho de que, en los menús de carga, aparezcan todo tipo de criaturas, como grifos, leones, serpientes… ¿Cómo de importante es la naturaleza en el concepto de juego?

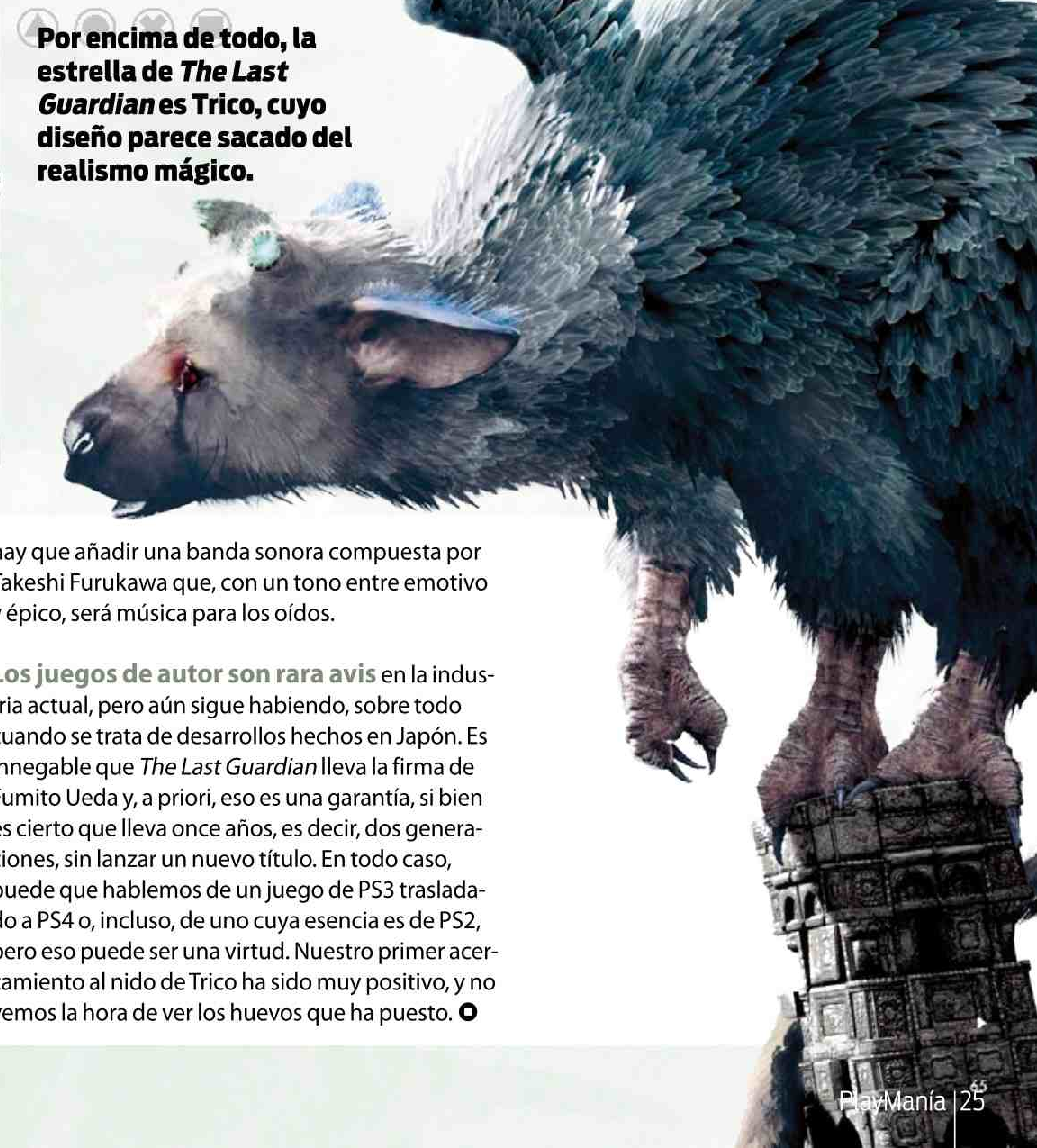
Yo no hablaría de la naturaleza propiamente dicha, pero quería que Trico, aun no siendo una criatura que exista, se sintiera real. Ha sido un arduo trabajo lograr eso, pero el resultado es que, cuando alguien prueba el juego, siente que la criatura es creíble.

¿Qué hay de la narrativa y el argumento? Hoy en día, la mayoría de juegos apuestan por diálogos entre personajes para "presentarse", pero *The Last Guardian* es diferente. Es verdad que está la voz en off del niño desde el futuro, pero no hay diálogos como tal.

No hay muchas palabras habladas en el juego, es cierto. Hay un poco de narración desde el futuro, para contar parte de la historia, pero en buena medida, la narrativa está asociada a cómo el niño interactúa con Trico, al propio movimiento de Trico o a las pocas palabras que el chico le grita. Es una forma minimalista de contar una historia.



Habrá zonas por las que sólo podrá circular el niño, como esta cuerda floja para funambulistas.



Por encima de todo, la estrella de *The Last Guardian* es Trico, cuyo diseño parece sacado del realismo mágico.

colgado sólo de las patas delanteras, como si de un gato se tratara. El niño quizás no sorprende tanto, pero también cuenta con un diseño original y unas animaciones muy competentes.

Los escenarios gozan también de un encanto muy particular, de nuevo con reminiscencias de *ICO* y *Shadow of the Colossus*. Las ruinas arquitectónicas llaman la atención poderosamente, con unos niveles estructurados para explotar las mecánicas de exploración y plataformeo. Asimismo, la naturaleza tiene su importancia, con vegetación por la que trepar o estanques de agua en los que darse un chapuzón. Visualmente, sin llegar a los niveles técnicos que ya hemos visto en muchos juegos de PS4, la incidencia de la luz, muy nuclear, repercute muy positivamente en el conjunto. A todo esto, hay que añadir una banda sonora compuesta por Takeshi Furukawa que, con un tono entre emotivo y épico, será música para los oídos.

Los juegos de autor son rara avis en la industria actual, pero aún sigue habiendo, sobre todo cuando se trata de desarrollos hechos en Japón. Es innegable que *The Last Guardian* lleva la firma de Fumito Ueda y, a priori, eso es una garantía, si bien es cierto que lleva once años, es decir, dos generaciones, sin lanzar un nuevo título. En todo caso, puede que hablemos de un juego de PS3 trasladado a PS4 o, incluso, de uno cuya esencia es de PS2, pero eso puede ser una virtud. Nuestro primer acercamiento al nido de Trico ha sido muy positivo, y no vemos la hora de ver los huevos que ha puesto.

SUMÉRGETE CON NOSOTROS EN LA REA

Así son PlayStat y sus prin

Después de probar PlayStation VR en profundidad con todos los juegos que han salido hasta la fecha, ya os podemos ofrecer nuestra opinión acerca de la realidad virtual de Sony: ha superado nuestras expectativas, aunque tiene margen de mejora.

El casco es mucho más cómodo de lo que esperábamos. Aguantaremos largas sesiones de juego sin problemas.

PlayStation VR ya lleva un mes entre nosotros. Tiempo más que suficiente para evaluar si la realidad virtual de Sony ha tenido un buen comienzo. Y, en nuestra opinión, así ha sido. PlayStation VR cumple con creces con su "macroobjetivo", que no es otro que sumergirnos "dentro" de los juegos. Que puedas estremecerte ante el ataque de un tiburón blanco, encenderte un puro mientras planeas un golpe junto a tu mafioso cómplice o mirar en todas direcciones mientras pilotas un coche, un mecha o una nave espacial. Y aunque gráficamente esté por debajo del rendimiento al que nos tiene acostumbrados PS4 (algo que mejorará con PS4 Pro), la sensación de inmersión es total, con lo que este recorte en la resolución queda compensado con creces.

En cuanto al periférico en sí mismo, hemos de decir que nos ha sorprendido porque es más cómodo de lo que esperábamos. Visto desde fuera parece algo aparatoso (lo es), pero una vez puesto es mucho más cómodo de lo que parece. El sistema de sujeción del visor VR permite que el peso se reparta por toda la cabeza de forma uniforme y que no recaiga sobre la parte delantera. Esto es fundamental para que nos sintamos cómodos con el visor y podamos llevarlo muchas horas sin que nos cansemos. La rueda que hay en la parte trasera no lo ajus-

CONFIGURANDO PLAYSTATION VR

INSTALAR PLAYSTATION VR ES SENCILLO. Es verdad que la gran cantidad de cables necesarios para que todo funcione puede ser un poco engorrosa, pero lo cierto es que todo viene muy bien explicado. Gracias a que los cables vienen numerados y a los puertos de distinto color, enseguida sabremos dónde hay que conectar cada cable. Eso sí, ten en cuenta que el lugar donde vayas a jugar tiene que estar bien despejado ya que, una vez tengas el casco puesto y los auriculares, estarás completamente "aislado". Además, hay juego como por ejemplo *Job Simulator* que requiere mucho espacio a nuestro alrededor para poder jugar con garantías. Y con el visor ya encendido, éstas son algunas opciones de configuración:



PS VR ES ACTUALIZABLE. Al igual que sucede con PS4, PlayStation VR cuenta con su propio software. Nada más encenderlo ya tuvimos que actualizarlo a la versión 2.00.



MIDE LA DISTANCIA ENTRE LOS OJOS. Si ya con el visor VR puesto la experiencia no es óptima, puedes reconfigurarlo todo de nuevo incluyendo la distancia que hay entre tus ojos.

...ion® VR
...meros juegos

DATOS BÁSICOS

☑ **LANZAMIENTO:** ya disponible
☑ **PRECIO:** 399,99 €
☑ **DIMENSIONES:**
Casco de RV: Aprox. 187×185×277 mm. 610 g sin cable.
Procesador: Aprox. 187×185×277 mm. 610 g sin cable.
☑ **PANTALLA:** OLED. 5,7 pulgadas.
☑ **RESOLUCIÓN:** 1920 x RGB x 1080 (960 x RGB x 1080).
☑ **CAMPO DE VISIÓN:** Aprox. 100 grados.
☑ **VELOCIDAD DE ACTUALIZACIÓN:** 120 hz, 90 hz.
☑ **MICRÓFONO:** integrado.
☑ **SENSORES:** acelerómetro, giroscopio.
☑ **CONEXIÓN:** HDMI, USB.
☑ **FUNCIÓN DEL PROCESADOR:** procesamiento de audio 3D, pantalla social (modo espejo, modo independiente), modo cinemático (como pantalla extra).

tará más o menos. Y tras sacarnos casi el 100% de los objetivos en el "simulador de cabezazos" *Headmaster*, os aseguramos que aguanta lo que le echen. También hay que destacar que, a diferencia de otros visores, si lleváis gafas podréis utilizarlas sin problemas ya que hay hueco suficiente. Y unas piezas de goma evitan que entre la luz del exterior, pero sin causar incomodidades de ningún tipo. Lo que sí puede incomodar es el tema de los mareos. No los sufre todo el mundo y depende mucho del tipo de juego, pero experiencias como *Odisea Scavenger* o *Battlezone* pueden provocarlos. Pero insistimos, esto depende de cada persona. Nuestro consejo es que probéis los juegos antes de comprarlos, por si acaso. Y recordamos que PS VR no está indicado para niños menores de 12 años.

Hablando de juegos, el catálogo de lanzamiento de PlayStation VR nos parece realmente variado y abundante para lo que suele ser una primera hornada de juegos. Hay mucho donde elegir. Es cierto que no faltan "refritos" que adaptan con mejor o peor fortuna a la VR contenidos ya vistos añadiendo si acaso algunos extras. Pero en general son nuevas y originales experiencias, que abarcan multitud de géneros distintos: velocidad, shooter subjetivo, aventura, puzles y minijuegos... ¡si hasta hay un simulador de remates de cabeza! Eso sí, si tenemos que ponerle una pega al lanzamiento de PlayStation VR es el precio, no tanto del periférico en sí mismo (es el más asequible del mercado), sino de los juegos en sí mismos. La inmensa mayoría son juegos de escasa duración y poco o nada rejugables a precios que oscilan entre los 19,99 y los 39,99 euros). Y también echamos en falta un juego "vende PS VR", Hay muchos títulos ideales para introducirse en PS VR, pero nos falta EL JUEGO, el imprescindilbe, el que hará que la gente se rinda sin remedio a la VR. ¿Será *Resident Evil 7*?



■ Añade una PS Camera al kit, conéctalo todo a tu PS4 y podrás disfrutar de la Realidad Virtual.

"UNBOXING" DEL PACK DE PLAYSTATION VR

PARA DISFRUTAR DE LA REALIDAD VIRTUAL más espectacular con PlayStation solo necesitas una PS4, una PS Camera y el pack PlayStation VR, que por 399€ incluye todo esto: auriculares para disfrutar del audio 3D generado por la unidad de proceso 1, el Headset de PSVR propiamente dicho 2 con un control remoto en el cable 3 que nos permitirá conectar nuestros auriculares (o los que vienen incluidos), así como controlar el volumen de los cascos y silenciar el micro incluido en PS VR. El kit también incluye los cables USB 4 y HDMI 5 necesarios, un alargador para conectar el headset sin problemas de distancia 7, una fuente de alimentación (8 y 9) y la unidad de proceso 6, que comunica PSVR con PS4.



CÁMARA. También podemos recalibrar la detección del visor por parte de PS Camera, que tendrá que detectar todas las luces de PS VR, la del Dual Shock 4, la de los mandos Move...



OPCIONES. Además incluye otras opciones como ajustar la iluminación de la pantalla. Si te resulta incómoda, puedes ajustar su nivel de brillo para que se cansen menos los ojos.



EL TAMAÑO IMPORTA. Además podemos disfrutar de juegos "normales" y/o pelis con el visor VR puesto gracias al Modo Teatro. Podemos elegir también el tamaño de esta pantalla.



18

Género:
ACCIÓN
Desarrollador:
SUPERMASSIVE GAMES
Editor:
SONY
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
19,99 €









www.playstation.com/es-es/



■ *Until Dawn: Rush of Blood* es un arcade de pistola sobre raíles que saca buen partido de PS VR.

UNA MONTAÑA RUSA DE **SOBRESALTOS** Y ESCALOFRÍOS

Until Dawn: Rush of Blood

¿Se te ocurre mejor manera de estrenar PlayStation VR que montando en una montaña rusa repleta de horrores? A nosotros tampoco.

Uno de los juegos más apetecibles a priori de PlayStation VR es *Rush of Blood,* aunque sólo sea por su terrorífica temática y porque es un "spin off" de *Until Dawn,* uno de los mejores y más populares juegos de terror de PS4. Eso sí, ya sabéis que poco tiene que ver con él...
Until Dawn: Rush of Blood es un shooter sobre raíles al estilo *Time Crisis.* Siempre montados en una vagoneta, avanzamos automáticamente y "sólo" tenemos que preocuparnos de apuntar, disparar y recargar. Pero claro, jugamos con un casco de VR en la cabeza, así que el juego saca partido a ello permitiéndonos mirar hacia arriba, abajo o a los lados. Esto sirve para tres cosas: la más lógica, para disparar a los enemigos y objetivos que se quedan en nuestra "periferia". La segunda función es esquivar algunas trampas que se cruzarán en nuestro camino: mientras nuestro carro coge impulso tras ir cuesta abajo, podemos darnos de bruces con pinchos o maderos que debemos esquivar con nuestro "juego de cuello". La otra función es, básicamente, meternos miedo. Oiremos gemidos en un lado y, al girar la cabeza... ¡BUH! No podemos decir que *Until Dawn: Rush of Blood* sea un juego de terror, pero sí conseguirá darte algún susto puntual. Y la ambientación está muy lograda, ya que incluye prácticamente todos los iconos del género: espíritus atormentados, payasos demoniacos, psicópatas asesinos, arañas gigantes, doctores dementes... Y los escenarios tampoco se quedan atrás. Empezamos en el típico parque de atracciones abandonado y terminaremos visitando terroríficos aserraderos, casas encantadas, grutas, ciudades fantasma... No faltarán tampoco los jefes finales, que requieren que usemos con cabeza la munición especial y que suponen el único reto del juego (algunos ofrecen un pico de dificultad exagerado en comparación con el resto).

***Until Dawn: Rush of Blood* cuenta con 7 niveles,** de una duración que ronda los 15-20 minutos cada uno. Eso sí, algunos tienen caminos alternativos y en todos ellos hay secretos, coleccionables a los que disparar y posibilidad de picarnos con nuestros amigos (y con el resto del mundo) vía rankings Online a ver quién hace mejores puntuaciones. También cuenta con una galería de tiro, pero esto no disimula su principal defecto: es muy corto. Y gráficamente no pasa de "resultón". Pero lo poco que dura entretiene y, aunque no deje de ser un arcade de pistola sobre raíles, es una buena opción para iniciarse en PlayStation VR.

■ Ofrece 8 niveles de unos 15-20 minutos de duración. Ofrecen cierta rejugabilidad, pero es cortito...



■ No es un juego de terror, pero la ambientación está lograda y logrará darte algún que otro susto.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Es entretenido mientas dura y saca buen partido de PlayStation VR

» LO PEOR
Dura poco y sus mecánicas son simples y hasta casi obsoletas. Sin Move pierde mucho.

» CÓMO SE CONTROLA
Lo ideal es usar un mando Move en cada mano a modo de pistola. Es lo más cómodo para apuntar y recargar, aunque también admite Dual Shock 4.

NOTA 71
Dura poco y es simplote, pero como arcade de pistola funciona muy bien. Una buena opción para iniciarse en PS VR.



3

Género: **PUZZLE**
Desarrollador: **SUPERMASSIVE GAMES**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **9,99 €**





www.playstation.com/es-es/



Construir usando las piezas y según los parámetros que nos indiquen es la "salsa" de *Tumble VR*.



Incluye un modo para dos jugadores "asimétrico" que es la novedad más interesante.



Tumble VR

Aparte de *Until Dawn: Rush of Blood*, Supermassive Games tiene otro título dentro del catálogo de lanzamiento de PlayStation VR. Se trata de *Tumble VR*, un puzle que ya pudimos disfrutar en PS3 y que ahora sigue sacándole partido al mando Move pero con el atractivo de poder jugarlo con PS VR y algunos añadidos más. La construcción sigue siendo su principal pilar (nunca mejor dicho) siendo necesario manipular piezas de diferentes formas, pesos y materiales para formar torres y demás construcciones. Una mecánica de juego que se va retorciendo en los 70 niveles que presenta el juego en su modalidad principal. Y ahora con PS VR también ofrece un modo para dos jugadores (el segundo lo ve en la TV, claro) tanto cooperativo como (lo más divertido) para fastidiar al "player one". Un puzzle bien construido (y perdón por el chiste fácil).

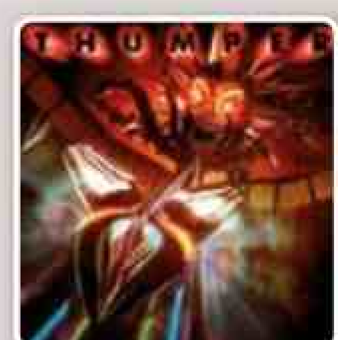
VALORACIÓN

» LO MEJOR
Puzzles bien diseñados que sacan provecho de PS Move y de PlayStation VR.

» LO PEOR
Si ya lo jugaste en PS3, puede que no te merezca volver sobre ello.

» CÓMO SE CONTROLA
Se puede jugar con Move y también con Dual Shock 4 y en ambos casos la manipulación y colocación de las distintas piezas resulta precisa.

NOTA 70
Un puzzle bien construido que con PlayStation VR alcanza una nueva dimensión. Pero si ya lo jugaste en PS3....



7

Género: **MUSICAL**
Desarrollador: **DROOL**
Editor: **DROOL**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **19,99€**





https://thumpergame.com/



Thumper es una adictiva propuesta a medio camino entre un "infinite runner" y un juego musical.



Se puede jugar sin PS VR, pero claro, la sensación no es la misma. Es mucho menos impactante.

Thumper

Creado por dos ex-miembros de Harmonix (estudio responsable, entre otros, de *Guitar Hero* y *Rock Band*), *Thumper* es una adictiva propuesta a medio camino entre un "infinite runner" y un juego musical y con un envoltorio de lo más extraño: un escarabajo corriendo a toda velocidad por un psicodélicos pasillo. Nuestro cometido es pulsar X y accionar el stick en los momentos apropiados. Algo fácil de decir pero difícil de ejecutar cuando estemos inmersos en esta "paranoia" con 9 niveles (divididos en distintos segmentos) de dificultad bien medida, que pondrán a prueba nuestros reflejos en todo momento .Terminarlo puede llevarte unas 6-8 horas según tu habilidad. Puede que *Thumper* no te llame mucho de primeras, pero una vez que te pones el visor y el escarabajo echa a correr, quedarás hechizado con su mágica combinación audiovisual.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su hipnótica puesta en escena te cautivará desde la primera partida. Y no marea.

» LO PEOR
Se le podía pedir más variedad musical y algún tipo de multijugador.

» CÓMO SE CONTROLA
Se controla con el Dual Shock 4 (básicamente se usa la X y el stick). Se puede jugar sin PlayStation VR, pero es mucho menos "envolvente"

NOTA 78
No es lo más llamativo a priori de PS VR, pero cuando te pones el visor y el escarabajo echa a correr, quedarás hechizado.




Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **CRYTEK**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,99 €**









www.robinsonthegame.com



En el planeta Tyson III los dinos no se han extinguido. Andar entre ellos es de lo mejorcito del juego.

CAMINANDO ENTRE **DINOSAURIOS**

Robinson: The Journey

Gracias a la RV podemos enfundarnos en un traje espacial y sentir en primera persona cómo es sobrevivir en un planeta hostil. Pero, ¿merece la pena el viaje?

Crytek se ha labrado un nombre creando experiencias técnicamente punteras, como *Far Cry* o *Crysis*, y para su debut en PS VR han optado por un título que nos convierte en un nuevo Crusoe. Un Robinson espacial, que debe sobrevivir en el planeta Tyson III después de que su nave nodriza sufriera un accidente. Comenzamos a jugar un año después de su llegada, con un campamento ya montado e incluso con una mascota, un pequeño T-Rex que, cual perro, obedece a órdenes sencillas que le damos con la cruceta. Sí, los dinosaurios no se extinguieron en este planeta y son una de sus principales amenazas…

La aventura nos invita a explorar algunas áreas de *Tyson III* para recuperar cinco HIGS, o pequeños ordenadores flotantes como el que nos acompaña a nosotros, y que contienen información sobre el accidente. Para eso tendremos que visitar cuevas, una densa jungla, una ciénaga o incluso el interior de la nodriza accidentada. En todas estas áreas utilizaremos nuestra "multi-herramienta", un dispositivo que nos permite escanear la fauna, recabar información de algunos objetos o incluso levantarlos y manipularlos para abrirnos paso o superar algunos "puzles". Además, aparte de andar y explorar los entornos con libertad (no podemos correr, para evitar el "mal cuerpo"), a menudo tendremos que trepar con unas mecánicas idénticas a las de otro juego de RV de Crytek, *The Climb* (con L2 y R2 nos asimos a los salientes a los que miremos) e incluso ser sigilosos para evitar a los velociraptores. También hay algún que otro puzle utilizando nuestro HIGS, tareas opcionales como encontrar unas pulseras especiales y algunos momentos que son de esos que se recuerdan, como evitar el ataque de un pterilodáctilo mientras avanzamos colgados por unas lianas. Todo ello con una buena realización técnica (algunos entornos están logrados, aunque el poping y la carga tardía de texturas afean levemente el resultado final).

El problema es que, aunque hay algunas ideas buenas, el juego apenas dura 4-6 horas a poco que te entretengas. Luego quedarán algunas tareas, coleccionables y completar todos los trofeos, sí, pero para los 59,99 e que cuesta, la sensación es que la experiencia se queda muuuy corta. Y es una lástima, porque PlayStation VR sigue necesitando una aventura larga y duradera que justifique el papel del visor, ante tantas experiencias "pequeñas" con precio "grande".



La escalada es uno de los pilares del juego. Moviendo el visor apuntamos al saliente y con L2 y R2 nos asimos.



El juego es variado: hay puzles como este (repartir energía por un circuito), sigilo, juegos como las 3 en raya...

VALORACIÓN

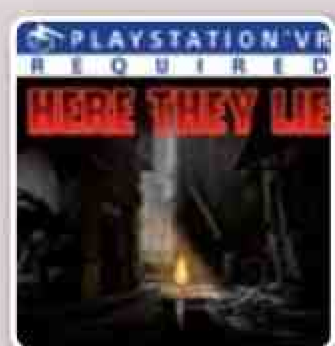
» LO MEJOR
La ambientación. El desarrollo es variado. Las interacciones con los dinosaurios.

» LO PEOR
Dura 4-6 horas. Cuesta 59,99 euros. Fallitos técnicos como el poping afean el resultado.

» CÓMO SE CONTROLA
Como una aventura "tradicional", con el Dual Shock 4. Dispone de varios modos de control de cámara, para evitar el "motion sickness".

NOTA 70

***Robinson: The Journey* es una buena aventura, pero con un gran "pero": es un juego muy corto para el precio que tiene.**





Género: **SURVIVAL HORROR**
Desarrollador: **SIE SANTA MONICA STUDIO**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **19,99 €**



JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO** · BLU-RAY **NO** · PS MOVE **NO**

www.playstation.com/es-es/


Here They Lie es una aventura en primera persona para PS VR que te mantendrá en tensión.


Here They Lie dura 3-4 horas ¿Lograremos alcanzar a Dana, esta atractiva mujer de amarillo?

Here They Lie

Estamos ante la propuesta más extraña de la primera hornada de juegos de PlayStation VR. Creado por Cory Davis, uno de los artífices del muy recomendable *Spec Ops: The Line* de PS3, *Here They Lie* es un onírico juego de terror con una críptica historia de fondo. Nosotros encarnamos a Buddy, un protagonista del que no sabemos nada de nada, salvo que anda buscando a Dana, una despampanante muchacha en un hostil entorno en blanco y negro. Jugamos en perspectiva subjetiva y nuestras únicas acciones disponibles son caminar, correr, recoger cartas y fotos y encender una linterna para la que encontramos pilas. A lo largo de nuestro viaje encontramos enemigos, pero no podemos enfrentarnos a ellos, solo correr y tratar de despistarles. Eso sí, ojo con los bruscos giros, porque conocemos a más de una persona que se ha mareado...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
No podemos negar que es original. Y gracias a PS VR es una experiencia que te envuelve.

» LO PEOR
Gráficamente no es gran cosa. La trama es demasiado críptica. Sus bruscos giros marean.

» CÓMO SE CONTROLA
Con el stick izquierdo avanzamos y se gira con el derecho pero no es un giro al uso, sino que hay un "fundido a negro" y nos teleportamos unos grados.

NOTA 59 — Terrorífico y onírico, este juego de críptica trama y desarrollo carente de acción no convence pese a esgrimir buenas ideas.



Género: **SHOOT'EM UP**
Desarrollador: **SEGA**
Editor: **SEGA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **29,99€**





JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **2-8** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO** · BLU-RAY **SÍ** · PS MOVE **SÍ**

http://enhancegames.com/


Rez Infinite es la adaptación a PS VR de la psicodélica obra que Tetsuya Mizuguchi creó en 2001.



Incluye los mismos niveles del original, además de uno nuevo, Area X, creado para la ocasión.

Rez Infinite

Gracias a PlayStation VR, la psicodélica creación que Tetsuya Mizuguchi "parió" para Dreamcast en 2001 (más tarde llegó a PS2) cobra una nueva dimensión. La propuesta es idéntica al original: manejaremos un punto de mira para eliminar a todos los enemigos que nos salgan al paso, bajo una puesta en escena inconfundible y arropados por una banda sonora repleta de cortes "tecno". Nos movemos de forma automática (apuntando con la cabeza), por unos escenarios vectoriales (con polígonos sin texturas) que recrean ambientes abstractos. Son escenarios que se transforman, mientras los atravesamos a gran velocidad y que, gracias a PS VR, resultan muy envolventes. Y además de todos los niveles del original, *Rez Infinite* presenta un nivel extra llamado Area X, creado para la ocasión. Aún así es un juego corto. Y no es barato.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El clásico de Dreamcast alcanza nuevas cotas de inmersión gracias a PS VR. La BSO.

» LO PEOR
Es un juego bastante corto y cuesta 29,99 euretes "de nada". A veces, es confuso.

» CÓMO SE CONTROLA
El punto de mira lo controlamos con la cabeza si jugamos con PS VR. Si no, se controla simplemente con el Dual Shock 4 o bien con un mando PS Move.

NOTA 84 — A la inolvidable creación de Tetsuya Mizuguchi le sienta de lujo el visor de PS VR. Eso sí, es corto y su precio es elevado.



Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **GUERRILLA CAMBRIDGE**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,99 €**

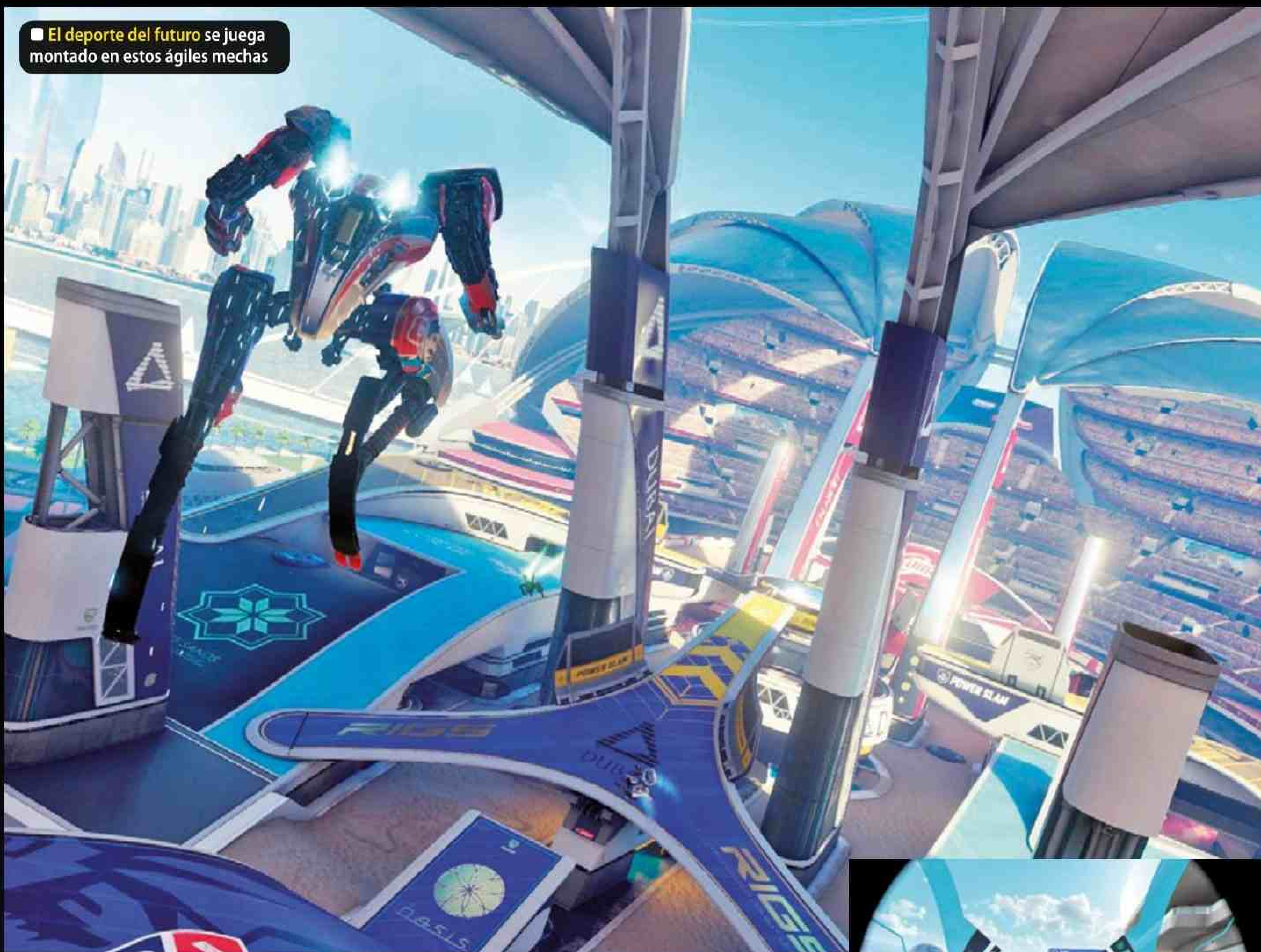








www.playstation.com/es-es/



El deporte del futuro se juega montado en estos ágiles mechas

EL DEPORTE DEL **FUTURO** SE JUEGA CON PLAYSTATION VR

RIGS Mechanized Combat League

En el futuro las estrellas del deporte serán pilotos de mechas que se enfrentan y cooperan en partidos que no tienen nada de amistoso...

El estudio Guerrilla Cambridge van a presentarnos el deporte del futuro y, por fin, bien arropados con la tecnología del futuro. En *RIGS: Mechanized Combat League* asumiremos el control de ágiles mechas que, en entornos cerrados y no demasiado amplios, pugnan por equipos por conseguir la victoria en las distintas modalidades que se nos irán proponiendo.

Dichas modalidades son, en esencia, tres: La primera es Powerslam, que es una especie de rugby en el cual hemos de atravesar la portería central del escenario, a la vez que intentamos evitar a los "defensas" del equipo rival. Luego está Derribo de equipos, que se parece más a una batalla campal y su título habla por sí solo: nos toca acabar con los miembros de los equipos rivales. Y por último tenemos Zona Final, que es la modalidad más completa. En esencia, es un Atrapa la Bandera pero con una pelota en el centro del campo que tenemos que llevar a nuestra base. Los rivales intentarán robárnosla o eliminarnos para que caiga al suelo (tranquilos, hay "respawn"). Mientras escapamos con la pelota, podemos pasarla a un compañero para así despistar a nuestros perseguidores. Si hubiera empate de "goles" al acabar el tiempo, el partido se decide por muerte súbita. Lo interesante de estas modalidades deportivas es que nos permiten ganar puntos para ascender en sus respectivas ligas y convertirnos en líderes de división. Además, tanto en estos partidos como en las pruebas sueltas ganamos dinero con el que comprar nuevos RIGS (mechas, vaya) y obtenemos la atención de nuevos patrocinadores. Estos nos propondrán diferentes desafíos (como encadenar un combo de derribos al rival) que, de ser superados, nos darán variantes de vestuario para nuestro piloto. Las diferentes pruebas se celebran en cuatro estadios diferentes: Río de Janeiro, Macau, Nevada o Dubai. Todos ellos, aunque varían en dificultad, tienen una superficie de juego que distan mucho de ser lisa: hay varios pisos, túneles y plataformas para coger impulso, de tal forma que nuestra partida tiene casi tanto de vertical como de horizontal. En definitiva, *RIGS: Mechanized Combat League* se queda algo corto en algunas facetas (cuatro estadios son muy pocos y alguna categoría más de pruebas no vendría mal), pero lo que tiene funciona de forma fluida, cómoda y bastante espectacular. Sin duda, es una de las apuestas más sólidas, fiables y con más recorrido de esta primera hornada de juegos para PlayStation VR.



Se desarrolla en perspectiva subjetiva, y podremos comprar más RIGS o mejoras para el piloto.



Los partidos se desarrollan en 4 estadios que tienen varias alturas. El "eje vertical" importa, y mucho.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Cuando lo domines, la sensación de controlar a los mechas es muy satisfactoria

» LO PEOR
Escaso en estadios y tipos de pruebas. La localización de los rivales a veces es confusa.

» CÓMO SE CONTROLA
Jugamos sentados con Dual Shock 4. Con los gatillos disparamos, con L1 y R1 fintamos y giramos con el stick o con el movimiento de nuestra cabeza

NOTA 79 — Aunque podría haber dado más de sí en cuanto a opciones, es uno de los juegos más sólidos y vistosos de PlayStation VR



Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **HOUSEMARQUE**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **19,99 €**



JUGADORES: 1	JUG. ONLINE: NO
TEXTOS: CASTELLANO	VOCES: CASTELLANO
BLU-RAY: SÍ	PS MOVE: NO

www.playstation.com/es-es/


Super Stardust Ultra VR es muy similar a lo que vimos en PS4 pero saca buen partido a PlayStation VR.



La novedad es el modo Zona de Invasión, que se desarrolla bajo una perspectiva subjetiva.

Super Stardust Ultra VR

El estudio Housemarque vuelve sobre la versión PS4 de *Super Stardust* para tratar de potenciarlo con PlayStation VR. ¿Lo consigue? A medias. *Super Stardust Ultra VR* es muy parecido a lo que vimos hace poco más de un año. Un "matamarcianos" que pertenece al género de los llamados "twin stick shooters". O, lo que es lo mismo, para controlar a nuestra nave debemos usar las dos palancas del Dual Shock 4 para guiar su trayectoria, apuntar y disparar. Jugarlo con PS VR garantiza un nivel de inmersión nunca visto y esta versión añade una nueva modalidad llamada Zona de Invasión, que consiste en resistir oleadas de enemigos y se desarrolla en primera persona y en un entorno plano y no circular como el resto del juego. Lo malo es que ha perdido el multijugador, aunque sí conserva el resto de modos para disfrutarlo en solitario (Arcade, Bloqueo, Bombardero...).

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Gran nivel de inmersión y un nuevo modo de juego creado específicamente para PS VR.

» LO PEOR
Esta versión no incluye multijugador. Y si ya tienes *Super Stardust Ultra* "normal"....

» CÓMO SE CONTROLA
Se controla con los dos sticks del Dual Shock 4, exactamente igual que la versión de PS4. De hecho, esta versión puede jugarse también sin PS VR.

NOTA 70
Sigue siendo un grandísimo matamarcianos pero esta versión para PS VR no arriesga mucho y se queda a medio gas.



Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **REBELLION**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **39,99 €**



JUGADORES: 1	JUG. ONLINE: 2-4
TEXTOS: CASTELLANO	VOCES: INGLÉS
BLU-RAY: SÍ	PS MOVE: NO

www.battlezone.com/es


Battlezone ofrece batallas de tanques en futuristas entornos que recuerdan a la película "Tron".


A medida que avancemos podremos desbloquear mejoras para nuestros tanques.

Battlezone

El clásico de Atari ha sido reinventado por Rebellion para volver a sumergirnos en batallas de tanques en futuristas escenarios que parecen sacados de la mítica película "Tron". Bajo una perspectiva en primera persona desde la cabina del tanque tendremos que cumplir misiones en escenarios cerrados. Dichas misiones, eso sí, son algo repetitivas porque suelen limitarse la mayoría de las veces a limpiar la zona de enemigos o, como mucho, proteger un objetivo. Por eso la campaña mejora si la compartimos con hasta tres amigos más online. Eso sí, echamos de menos una opción competitiva que le vendría de lujo. En cuanto al control, el tanque se maneja con el Dual Shock 4 como si fuese un shooter, pero gracias a PS VR te sumergirás en estos futuristas entornos de una forma impresionante... Tanto, que algunas personas se marean.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Jugar la campaña con otros cuatro amigos. Es realmente inmersivo gracias a PS VR.

» LO PEOR
Es algo repetitivo, no ofrece modos competitivos y algunas personas se marearán.

» CÓMO SE CONTROLA
Los tanques se controlan con el Dual Shock 4 como si fuese un shooter pero, al poder mirar en 360 grados, veremos mejor "por dónde van los tiros".

NOTA 73
Un futurista juego de acción que disfrutarás si no te marea y si tienes tres amigos dispuestos a jugarlo en cooperativo.



Género: **VELOCIDAD**
Desarrollador: **SIE IMMERSIVE TECHNOLOGY GROUP**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **39,99 €**





JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **2-8** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **NO HAY** · BLU-RAY **SÍ** · PS MOVE **NO**

http://www.playstation.com/es-es/



El género de la velocidad dará juego en PS VR y *DriveClub* es el primero en tirarse a la piscina de alquitrán.

VUELTA DE RECONOCIMIENTO A LA REALIDAD VIRTUAL

DriveClub VR

El club más social abre una nueva peña con motivo del estreno de PS VR. El mobiliario es familiar, pero se han comprado cosas y se han vendido otras.

De todos los juegos de la hornada inicial de PS VR, *DriveClub VR* es, seguramente, el que ofrece la experiencia más completa, aunque lo logra a través de una trampa: reaprovecha mucho del material que Evolution Studios hizo para el original. SIE Immersive Technology Group, que es quien se ha hecho cargo de esta adaptación, ha añadido nuevos circuitos urbanos, pero, en buena medida, estamos ante el mismo juego, en su versión más actualizada, si bien no hay posibilidad de adquirirlo como DLC. Es un juego independiente, lanzado a 40 €, un precio razonable o no según se disfrutara o no del estándar. El garaje está compuesto por 88 coches reales, cuyo interior se ha recreado con todo lujo de detalles, para explotar las capacidades de PS VR. Así, podemos girarnos en 360º, para ver detalles como los reposacabezas o las puertas. Además, podemos regular la distancia al volante o la altura, como haríamos en la realidad. La sensación de estar pilotando un coche real está muy lograda, si bien hay que decir que, cuando se juega mucho rato seguido, puede llegar a marear o, como poco, dejar mal cuerpo. El control es el que había en la versión más actualizada del original, por lo que, pese a ser arcade, se puede configurar para quitar las ayudas y que resulte muchísimo más satisfactorio, sobre todo a la hora de hacer derrapes y contravolantes. Eso sí, la IA sigue haciendo la goma y es difícil escaparse.

Esta versión cuenta con un modo Tour formado por 36 eventos, en los que ganar no siempre es lo prioritario. A menudo, los objetivos consisten en superar una puntuación de derrape, sobrepasar cierta velocidad punta, firmar el mejor tiempo en un sector... No obstante, el grueso está en el modo online, con sus desafíos y sus carreras por equipos, cuyo número de participantes se ha reducido de doce a ocho. Sin duda, lo mejor del juego es la cantidad de circuitos,ampliada con tres trazados urbanos para cada uno de los seis países del original (Escocia, Noruega, Chile, Canadá, India y Japón). En total, hay 54 enclaves únicos, que se convierten en 114 si se cuentan todas las variantes.
Ahora bien, el juego ha sufrido recortes gráficos muy evidentes para adaptarse a PS VR. Los coches lucen bien y hay ciclo día-noche, pero la nitidez general se ha visto claramente perjudicada, los paisajes han perdido detalle, ya no hay lluvia... El original es uno de los juegos más espectaculares de PS4, pero esta versión va a medio gas y no está claro que eso se compense con la inmersión...



Hay tres cámaras, una de las cuales es exterior, lo cual no tiene mucho sentido para disfrutar de la experiencia.



Las repeticiones pueden verse desde el punto de vista del copiloto. ¡Tened cuidado de no echar la papilla!

VALORACIÓN

LO MEJOR
La sensación de inmersión. El control, que es configurable. Los nuevos trazados urbanos.

LO PEOR
Puede llegar a marear. El recorte gráfico. La pérdida de la lluvia. Podría haber sido un DLC.

CÓMO SE CONTROLA
Pese al salto a la realidad virtual, no hay misterio: usar un volante o un mando, como toda la vida. La gracia está en la "oclusión" y en la visión en 360º.

NOTA 80
Es una de las experiencias más completas que hay para PS VR, aunque, si jugasteis al original, notaréis mucho el reciclaje.





Género:
AVENTURA
Desarrollador:
UNTOLD GAMES
Editor:
BADLAND GAMES
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
39,99 €



JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ** · PS MOVE **SÍ**

www.loading-human.com



Loading Human es una futurista aventura ambientada en una base en la Antártida en el año 2184.



AMOR Y **CIENCIA-FICCIÓN,** MEZCLADO PERO NO AGITADO

Loading Human

Distribuido por Badland Games nos llega esta inmersiva aventura que, con sus defectos, supone una buena toma de contacto con PlayStation VR.

Desarrollado por Untold Games, un estudio londinense especializado en RV, nos llega *Loading Human: Chapter 1*, el primero de los tres capítulos de esta futurista aventura ambientada en el año 2184 y que nos llevará desde una remota base en medio de la Antártida a los confines del espacio en busca de la Quintaesencia, la fuente de energía más poderosa.

La historia se presenta estructurada en cuatro "fragmentos", divididos a su vez en distintos checkpoints. Bajo una perspectiva en primera persona, su desarrollo recupera en cierto modo el espíritu de las aventuras gráficas, ya que la inmensa mayoría del tiempo nos la pasaremos explorando los escenarios en busca de los objetos que nos hagan falta para superar los puzles y poder avanzar en el desarrollo. En algunos momentos de la aventura podremos tomar ciertas decisiones que, si bien no alteran de forma decisiva el devenir de la trama, sí nos permitirán contemplar detalles adicionales que de otra forma no veríamos. En otros momentos tendremos que "reconstruir" una escena recordando cómo fue o tirando de sentido común (no es muy difícil y todos pueden terminar completándose tirando de "ensayo y error"). Y además ofrece algunos minijuegos como "simulaciones" de shooter o una especie de nave que nos obligará a volar en un simulador de vuelo pasando por distintos aros en el espacio (todo en primera persona). Son minijuegos muy básicos pero se agradecen, ya que rompen su pausado desarrollo

En cuanto al control, por desgracia es bastante torpe. Podemos jugarlo de pie o sentados, pero sus creadores recomiendan que usemos dos mandos Move. Avanzamos apuntando a la dirección a la que queremos ir y dejando pulsado el botón Move. Cuando queramos agacharnos, basta con apuntar hacia abajo y pulsar dicho botón (y la operación contraria para levantarnos). Y para girar, lo mismo, pero apuntando a un lado. Eso sí, los giros son muy bruscos y aunque permite mucha interacción con el entorno, es bastante tosco. Pero su torpe jugabilidad no es el peor de los defectos de *Loading Human: Chapter 1*. Su apartado gráfico no es digno de PS4, ni casi tampoco de PS3... Los escenarios cumplen sin más pero los modelos nos remiten a tiempos pasados y detalles como la recreación del fuego son tremendamente pobres. Si a ello le sumamos que dura 3-4 horas y que cuesta 39,99 euros (y es el primer capítulo de tres), nos deja un sabor de boca un tanto agridulce...



La jugabilidad es algo torpe, aunque permite mucha interacción con los objetos de los escenarios.



Hay algunos minijuegos de conducción y acción que rompen con el pausado desarrollo. Pero no abundan.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La historia promete por los temas que pone sobre la mesa. Llega doblado al castellano.

» LO PEOR
Jugabilidad algo torpe y un apartado gráfico que no es digno de PS4, casi ni de PS3...

» CÓMO SE CONTROLA
Podemos jugar de pie o sentados y se recomienda jugar con Move (es más inmersivo). Nos movemos apuntando en la dirección y presionando el botón.

NOTA 68
Una aventura que, como toma de contacto con la realidad virtual, no está mal. Pero dura poco y debería estar más pulida.



Género:
AVENTURA
Desarrollador:
ROCKSTEADY STUDIOS
Editor:
WARNER
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
19,99 €









www.batmanarkhamvr.com/es-es





Batman Arkham VR es una aventura que te "mete" en el traje de Batman gracias a PS VR.

EL MEJOR **DETECTIVE** DEL MUNDO USA PS VR Y MOVE

Batman: Arkham VR

Sabemos que muchas veces te has metido en el traje del Caballero Oscuro. Pero ninguna experiencia es tan auténtica como *Batman: Arkham VR*.

Lejos de dejar atrás el universo *Arkham* tras *Batman Arkham Knight*, Rocksteady nos vuelve a llevar, una vez más, a la Gotham más gótica y bella de cuantas han pasado por consola. Pero, esta vez, con un acercamiento distinto: una experiencia virtual confeccionada para hacerte sentir dentro del traje del Caballero Oscuro. Es una experiencia breve, y que no explota ni de lejos todas las facetas de la serie *Arkham*, pero que por méritos propios está entre lo más destacable de la primera hornada de títulos para PlayStation VR.

Y lo de meternos dentro del traje de Batman es literal. Al empezar, además de ponernos la máscara, si miramos hacia abajo, a nuestro abdomen, veremos el cinturón de Batman, que tiene tres de estos juguetes: el batarang (en el centro), dispositivo escaneador (a la izquierda) y la batgarra (a la derecha). Si queremos acceder a alguno de estos gadgets, basta con bajar uno de los mandos Move hasta su posición virtual, y pulsar el gatillo. De Batman sólo vemos las manos y el cinturón: no existen ni los brazos, ni el cuerpo. De primeras, puede chocar, pero lo cierto es que tampoco necesitamos más puntos de referencia para interactuar en el mundo virtual. En *Batman Arkham VR* no andamos, sino que nos "teletransportarnos" a puntos prefijados Es un sistema rápido, sin transiciones, que funciona bien y nos permite, por ejemplo, recorrer en pocos segundos, y sin "nauseas" un pasillo de una alcantarilla de Gotham. Sin entrar a "reventar" la trama, la estrella del juego es la investigación. Debemos usar el escáner para encontrar pistas en cuerpos, ver la recreación del escenario de un crimen (girando el mando Move adelantamos y rebobinamos la escena), escanear cadáveres, buscar huellas e incluso reconstruir un objeto a partir de varios fragmentos (todo mientras los rotamos y combinamos los mandos Move). ¿Lo malo? Pues la duración (que ronda los 50 minutos) y la total ausencia de combates y de exploración de un modo más "clásico". Y sólo llega con textos en castellano.

Pero, aún con todo, el principal problema es que cuesta 19,99 euros, un precio algo elevado para la duración que ofrece. Hay coleccionables, sí, pero el poso que queda es ese: es una de las experiencias más cuidadas e intensas de la primera hornada de títulos para PSVR, pero también es muy breve. Si eres un fan acérrimo de Batman, o simplemente quieres tener en tu biblioteca las mejores y más cuidadas experiencias VR, no te importará. Pero habrá muchos a lo que os sepa a poco...



Gracias a los mando Move nos pondremos la máscara y manejaremos gadgets como el Batarang.



Para evitar "mareos", no nos movemos sino que nos "teletransportamos" a distintos puntos prefijados.

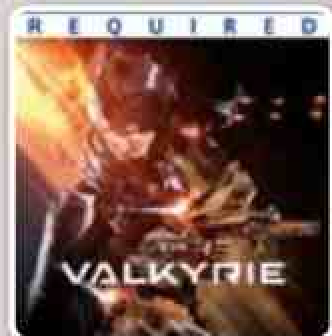
VALORACIÓN

» LO MEJOR
Ningún otro juego te hace sentir en la piel del Caballero Oscuro como éste.

» LO PEOR
Es muy corto, no tiene NADA de acción y lo vemos algo caro para lo que ofrece.

» CÓMO SE CONTROLA
Un mando Move en cada mano es la mejor opción para manejar los distintos gadgets de Batman. No nos movemos sino que nos "teletransportamos".

NOTA 70
Una experiencia corta pero intensa que te fascinará si disfrutaste de los *Batman Arkham*. Lo vemos algo caro.



12

Género:
ACCIÓN

Desarrollador:
CCP GAMES

Editor:
SONY

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
59,99 €



JUGADORES	JUG. ONLINE
1	2-16
TEXTOS	VOCES
CASTELLANO	INGLÉS
BLU-RAY	PS MOVE
SÍ	NO

http://www.evevalkyrie.com/



EVE Valkyrie nos sumerge en alucinantes batallas espaciales que requieren PlayStation VR.

HASTA EL **ESPACIO** INFINITO... ¡Y MÁS ALLÁ!

EVE: Valkyrie

EVE Valkyrie nos sumerge en espectaculares batallas espaciales que sacan buen partido a PlayStation VR aunque lleguen algo faltas de contenido.

Los combates espaciales bajo el prisma de la realidad virtual tienen un potencial enorme. Y eso es lo que viene a explotar *EVE Valkyrie* en PS VR, un juego que ya se encontraba disponible para Oculus Rift y que nos sumerge en unas impresionantes batallas de naves en el espacio exterior. Su ambientación recupera el estilo de las mejores flotas de guerra que hemos visto en la ciencia ficción, como *Wing Commander, Star Wars* o la serie Battlestar Galactica (la moderna). Es decir, que nuestra armada está compuesta por enormes destructores y naves de transporte, que debemos escoltar con ágiles monoplaza. Y la sensación, gracias a la realidad virtual, es la de pilotar "de verdad". Las naves están divididas en tres clases (asalto, pesada y apoyo) que cuentan con diferentes tipos de blindaje, un arma principal y un ataque secundario. Por supuesto, la única perspectiva que podemos utilizar es desde la cabina y nuestro número de cazas se limita por la cantidad de espacios que tengamos en el hangar. Cada clase cuenta a su vez con diferentes modelos, que tenemos que ir desbloqueando con la experiencia, pero todos se controlan igual. Dirigimos los cazas con el gamepad, además de disparar y controlar la aceleración, mientras que usamos la mirada para apuntar con los misiles dirigidos o los cohetes. Puede que al principio cueste acostumbrarse un poco a este sistema, pero su raíz es la misma de cualquier "shooter" y en pocos minutos nos movemos con naturalidad. Además, es importante señalar que la sensación de velocidad y la inmensidad del espacio son muy buenas, pero *EVE Valkyrie* no nos ha mareado en absoluto.

Por desgracia, *EVE Valkyrie* se queda algo corto en modos de juego. Podemos invertir interminables horas en sus enfrentamientos online, pero los modos de juego se limitan al Duelo por equipos, Dominio y el más interesante, Carrier Assault, en el que dos equipos deben defender una enorme nave de combate y atacar la de su rival. Para bajar los escudos de la nave, primero deben capturar una serie de relés, y además cada carguero cuenta con torretas defensivas que dificultan la misión. Pero en cuanto al modo para un jugador, solo tenemos Entrenamiento, Exploración y un modo Superviviencia que nos enfrenta a oleadas de enemigos. Pero echamos en falta un modo Campaña de peso. Eso sí, si buscáis un juego que os sumerja en batallas espaciales, no encontraréis un título más espectacular que *Eye Valkyrie*.



Eve Valkyrie pone todo su énfasis en el Online, con refriegas en el espacio para hasta 16 jugadores.



Se ha descuidado la opción para un solo jugador. Echamos en falta un modo Campaña de peso.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La sensación de que estás metido realmente en medio de una batalla en el espacio.

» LO PEOR
El modo individual se limita al entrenamiento, supervivencia y una corta historia.

» CÓMO SE CONTROLA
Las naves controlan con el Dual Shock 4, aunque emplearemos suaves movimientos de cabeza para apuntar. Tardaremos poco en asimilarlo.

NOTA 72 Aunque se quede corto en modos de juego, naves y escenarios, la simulación del combate espacial es alucinante.



Género: **MINIJUEGOS**
Desarrollador: **FRAME INTERACTIVE**
Editor: **FRAME INTERACTIVE**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **19,99 €**









headmastergame.com/



■ *Headmaster* nos propone una serie de retos que tienen que ver con que logremos acertar en las dianas con nuestros cabezazos.

EVASIÓN O VICTORIA, A **CABEZAZO** LIMPIO

Headmaster

El primer simulador de testarazos de la historia de los videojuegos es exclusivo de PS VR y esconde unos desafíos que te traerán de cabeza.

A medio camino entre un juego deportivo y de puzles, suponemos que podríamos definir *Headmaster* como el primer simulador de remates de cabeza de la historia de los videojuegos. Una propuesta exclusiva de PlayStation VR y que, por sus características, no sería posible fuera de la realidad virtual.

***Headmaster* nos invita a realizar un total de 43 pruebas** (38 lecciones y 5 exámenes) que consisten básicamente en rematar de cabeza. Una máquina nos centrará la pelota y nosotros tendremos que impactar con nuestra cabeza (o, mejor dicho, con nuestros casco de PlayStation VR) en el esférico y lograr que nuestro remate acierte en las distintas dianas que veremos repartidas por el escenario. Fácil de controlar (no necesitamos mandos, sólo el movimiento de nuestra cabeza) y de explicar, pero no tan sencillo de ejecutar con éxito, ya que la cosa se va complicando con multitud de variantes Cada lección tiene sus escenario, sus distintas dianas, su número de pases... Sobra decir que si no hemos alcanzado el mínimo de puntos requerido habiendo utilizado todos los pases, no pasaremos la prueba y habrá que repetirla hasta que lo logremos. Por supuesto los escenarios se irán complicando con elementos muy dispares. Empezaremos con una simple portería vacía pero luego se irán introduciendo porteros de madera (móviles o no), pilas de cajas que hacen las veces de obstáculo, drones o globos que sujetan las dianas por los aires... Y a medida que avancemos, los objetivos irán volviéndose más surrealistas: golpear piñatas, encestar bolsas de basura en sus respectivos contenedores, pruebas que imitan otras disciplinas como el baloncesto, el ping pong, los bolos o los dardos... ¡incluso habrá que dar una rueda de prensa! En muchos de estos desafíos la solución no es tan evidente como acertar con nuestros cabezazos en las dianas, sino que habrá que hacerlo en un orden determinado, despistando "al portero", eligiendo bien cuándo usar los distintos "power-ups", etc. En cuanto al apartado técnico, es bastante sobrio aunque tampoco necesita mucho más. Las físicas están bien recreadas y los efectos de sonido acompañan a la perfección. Por desgracia, tanto las voces como los textos están en inglés. Y es una pena, porque aunque desde luego no es imprescindible para disfrutar de plenamente de sus desafíos, ofrece una curiosa trama de fondo. La guinda de *Headmaster* es un multijugador "por turnos" que irán ampliando vía DLC.



■ Los retos se irán complicando hasta rozar momentos surrealistas como meter bolsas de basura en contenedores.



■ *Headmaster* cuenta con un multijugador "por tunos" para 6 jugadores. Irán metiendo más modos vía DLC.

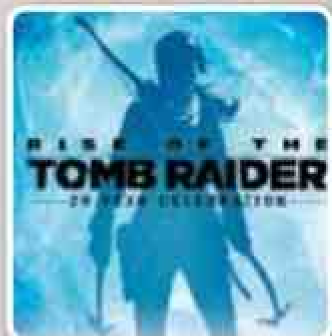
VALORACIÓN

» LO MEJOR
Sorprende y logra entretener hasta el final. Las físicas están bien conseguidas.

» LO PEOR
Si no sabes inglés, te perderás su humor y su trama. En sesiones largas, puede cansar,

» CÓMO SE CONTROLA
Pues sencillamente con la cabeza, tanto los testarazos como la navegación por los menús. Se recomienda jugar sentado y no "fliparse" mucho.

NOTA 73
Su propuesta parece sencilla, pero se va complicando y nos ofrece una experiencia original, divertida y que pica de lo lindo.





Género:
AVENTURA
Desarrollador:
CRYSTAL DYNAMICS
Editor:
KOCH MEDIA
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
59,99 €



Jugadores: 1 · Jug. online: NO
Textos: CASTELLANO · Voces: CASTELLANO
Blu-ray: SÍ · PS Move: NO

www.tombraider.com/es



Lazos de Sangre está incluido en *Rise of the Tomb Raider* y nos propone registrar la mansión Croft.



No hay acción. La exploración y la resolución de puzles son la salsa de este modo de juego extra.

Lazos de Sangre: Rise of The Tomb Raider

Antes de nada, conviene recordar que *Lazos de Sangre* no es un juego en sí mismo, sino uno de los modos de juego extra incluidos en la Edición 20 Aniversario de *Rise of the Tomb Raider* y que, en la versión de PS4, podemos jugarlo con PlayStation VR. Dicho esto, podremos acceder a Lazos de Sangre directamente desde el menú (no hay que desbloquearla ni es necesario terminar la campaña principal). A diferencia del resto del juego, *Lazos de Sangre* no ofrece acción, sino que es una pausada aventura que nos insta a explorar todos los recovecos de la mansión Croft y a resolver puzzles. Gráficamente luce de lujo y, según lo que nos entretengamos, nos puede durar entre 1 y 2 horas, pero para ser un "añadido" está muy bien, superando a muchas de las propuestas de PS VR que nos han vendido como "juegos completos" en esta primera hornada.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El diseño de los puzles, los escenarios y los dos tipos de control pensados para todos.

» LO PEOR
Dura poco y no hay acción de ningún tipo, pero tengamos en cuenta que es un "extra".

» CÓMO SE CONTROLA
Hay dos modalidades. Si no te mareas, podremos movernos libremente por los escenarios. Pero si lo preferimos, podemos "teletransportarnos".

NOTA 75
Una aventura extra incluida en *ROTTR* mucho más pulida que ciertos juegos "completos" de PS V. Lástima que dure poco.





Género:
MINIJUEGOS
Desarrollador:
OWLCHEMY LABS
Editor:
OWLCHEMY LABS
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
28,49 €



Jugadores: 1 · Jug. online: NO
Textos: INGLÉS · Voces: INGLÉS
Blu-ray: SÍ · PS Move: SÍ

http://jobsimulatorgame.com/



Convertirse en cocinero, dependiente, oficinista y mecánico tiene su gracia gracias a PS VR y a los mandos Move.



Gráficamente no es exhibe grandes alardes, aunque el juego no necesita mucho más...

COMPATIBLE CON PS MOVE

Job Simulator

Bajo este título tan descriptivo se esconde, efectivamente, un "simulador de trabajos". Dicho así no suena muy emocionante, pero lo cierto la cosa tiene su gracia. En el año 2050, las máquinas se encargan de todas las tareas, así que los humanos ya no tienen que trabajar. Por eso, se ha diseñado un simulador para que nuestro protagonista, un humano, vea cómo era trabajar en el pasado. Podemos participar en 4 trabajos diferentes: dependiente, cocinero. oficinista y mecánico. Siempre usando dos mandos Move deberemos cumplir sencillas tareas repletas de humor . Cada uno de los trabajos tiene unas 12 o 13 tareas por cumplir, lo que nos lleva a un total de unas 2 o 3 horas de juego. Es corto, sí, pero es una propuesta entretenida y simpática. Eso sí, requiere mucho espacio para jugar bien y no llega traducido al castellano.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Es simpático y te arrancará más de una sonrisa en las cerca de 3 horas que dura.

» LO PEOR
Es corto, no llega traducido al castellano y requiere mucho espacio para jugar.

» CÓMO SE CONTROLA
Requiere dos mandos Move para poder jugar. Aparte, es necesario tener mucho espacio a nuestro alrededor para poder manejarlo con garantías.

NOTA 66
Minijuegos en los que tareas cotidianas resultan bastante graciosas de ejecutar gracias a PS VR. Eso sí, dura poco...



Género: **VARIOS**
Desarrollador: **SUPERMASSIVE GAMES**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **19,99 €**









https://www.playstation.com/es-es/





PlayStation VR Worlds ofrece cinco juegos o experiencias pensadas para introducirse en PS VR.

CINCO **EXPERIENCIAS** PARA INTRODUCIRSE EN PS VR

PlayStation VR Worlds

London Studio nos trae cinco juegos en el mismo paquete que demuestran el altísimo potencial que encierra PS VR... a un precio igualmente altísimo.

El estudio responsable de otros éxitos "especiales" de Sony como fueron *Singstar* y la tecnología *EyeToy* en PS2 no se iba a perder el estreno de PlayStation VR. Con su *PlayStation VR Worlds* nos presentan cinco juego o experiencias ideales para que todo tipo de público tenga su primer contacto con la realidad virtual. Precisamente el primero de ellos, *Inmersión*, es ideal para que los neófitos en esto de los videojuegos puedan catarlo, ya que supone una experiencia contemplativa en el fondo del mar que dura pocos minutos y en la que no podemos hacer más que mirar (en 360 grados, eso sí). Mucho más emocionante es *The London Heist*, que nos sumerge en una historia de mafiosos con no pocas reminiscencias a *The Getaway* (una serie tipo *GTA* pero en Londres desarrollada por este mismo estudio para PS2). Estructurada en 7 capítulos, participaremos en interrogatorios, tiroteos, persecuciones... ¡incluso podemos fumarnos un purazo! Se puede jugar con Dual Shock 4 (las acciones básicas con agarrar/interactuar con objetos, disparar y recargar) pero aquí recomendamos usar dos mandos de PS Move para apuntar con más comodidad y poder interactuar mejor con el entorno y sus objetos. Gráficamente, es el juego más espectacular de *PlayStation VR Worlds* y el que más interacción con el entorno permite. Y además, está bien doblado al castellano. Lástima que dure unos 40 minutos, aunque tiene distintos desafíos que invitan a completarlo más de una vez para lograr el 100%.

***VR Luge*, por su parte, nos propone vertiginosos descensos** tumbados sobre una especie de "longboard" en los que el objetivo es llegar hasta la meta en el menor tiempo posible. Habrá que esquivar el tráfico y todos los obstáculos y "accidentes" con los que nos toparemos. *VR Luge* se controla con movimientos de cabeza) al igual que *Danger Ball*, un futurista *Pong* en primera persona en el que hay que devolverle la pelota a rivales con distintas peculiaridades (lástima que no haya multijugador). Y por último, tenemos *Odisea Scavenger*, una aventura espacial en primera persona en la que, montados en una especie de mecha capaz de dar grandes saltos, debemos registrar escenarios como naves en ruinas o campos de asteroides en busca de una misteriosa reliquia. Es el juego más duradero del pack (alrededor de una hora). pero aún así es corto y poco rejugable, que es el principal problema de todos los juegos recogidos en *PS VR Worlds*. Y su elevado precio no ayuda...



En *VR Luge* descendemos a toda pastilla y habrá que evitar el tráfico y los obstáculos con los que nos topemos.



Odisea Scavenger ofrece exploración y acción en primera persona sobre un ágil mecha. Puede marear.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
The London Heist mola lo poco que dura. Y *Danger Ball* pica. Voces en castellano.

» LO PEOR
Duración escasa, rejugabilidad mínima (o nula en algunos casos) y precio excesivo.

» CÓMO SE CONTROLA
The London Heist mejor con Move. *Odisea Scavenger* se controla como un shooter con Dual Shock 4. *VR Luge* y *Danger Ball* con movimientos de cabeza.

NOTA 60
Cinco pequeñas experiencias o juegos que nos sumergen en PS VR desde distintos puntos de vista. Pero es caro y dura poco.





LO QUE ESPERAMOS VER EN RED DEAD REDEMPTION 2



PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN | OTOÑO 2017

Después de meses de rumores, Rockstar por fin ha desenfundado y ha mostrado *Red Dead Redemption 2* con un breve y evocador tráiler. Aquí os contamos todo lo que se sabe y lo que esperamos del juego más "buscado" de PS4.

Tras meses de rumores, el pasado 20 de octubre Rockstar confirmó por fin *Red Dead Redemption 2*. Fue el mismo día que Nintendo presentó Switch, su esperada nueva consola. Cualquier otro anuncio habría quedado eclipsado por esta presentación, pero Rockstar es una de las pocas compañías capaces de discutirle el interés mediático a la gran N. Y vaya si lo hizo.

Un tráiler de poco más de un minuto fue suficiente para hacer salivar de lo lindo a jugadores de todo el mundo. Puede que supiera a poco, sí, pero recordemos que así es como Rockstar ha presentado sus últimas grandes superproducciones (el tráiler más largo fue el de *GTA V* y no llegó al minuto y medio). Suponemos que lo que nos dejó con ganas de más es que no aclara nada sobre su argumento ni sobre sus posibles protagonistas. Es simplemente una presentación del enorme escenario que nos vamos a encontrar en *Red Dead Redemption 2*. Enorme y técnicamente sobrecogedor, a tenor de lo visto (y Rockstar nunca engaña con esto: su secuencias de vídeo siempre están realizadas con el motor del juego). Vastas praderas, frondosos bosques por los que se filtra la luz solar, montañosas zonas nevadas sobrevoladas por águilas o un rincón de una ciudad con un nivel de detalle nunca visto (ojo a la escena en la que un perro sarnoso sobre un charco de barro se pelea con unos buitres por unos restos de carroña repleto de moscas zumbando a su alrededor) son algunos de los paisajes mostrados en el tráiler. La naturaleza y la fauna presen- »



RED DEAD REDEMPTION 2



RED DEAD REDEMPTION

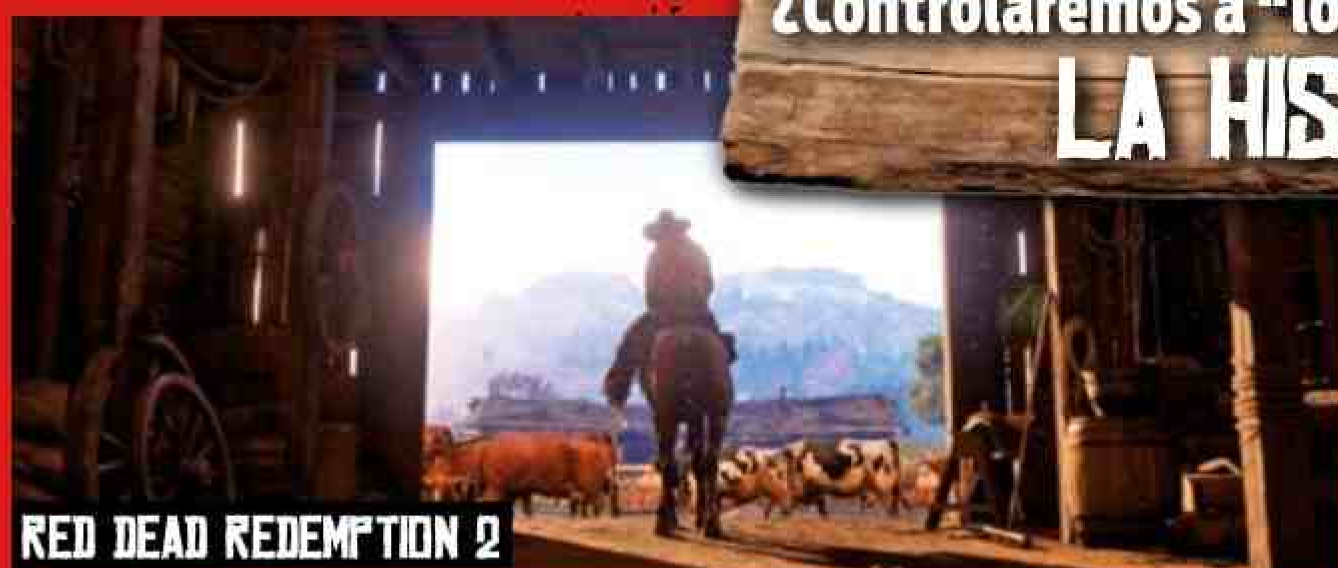
¿Solo ante el peligro? EL PROTAGONISTA

AUNQUE NO FUE EL ÚNICO PERSONAJE CONTROLABLE, John Marston fue el protagonista indiscutible de *Red Dead Redemption*. Para *Red Dead Redemption 2* todo parece indicar que tendremos varios protagonistas. Sería lo lógico después de *GTA V* (que como recordaréis nos permitía alternar el control de tres personajes). Y además tanto en el cartel como en el tráiler aparecen siete personajes (no son los mismos, ojo), aunque siete protagonistas nos parecen muchos... ¿Y quiénes serán? Manejaremos a un joven Marston? ¿A la antigua banda de Dutch? ¿Se atreverán a apostar por fin por un personaje principal femenino?





¿Controlaremos a "los siete magníficos"?
LA HISTORIA

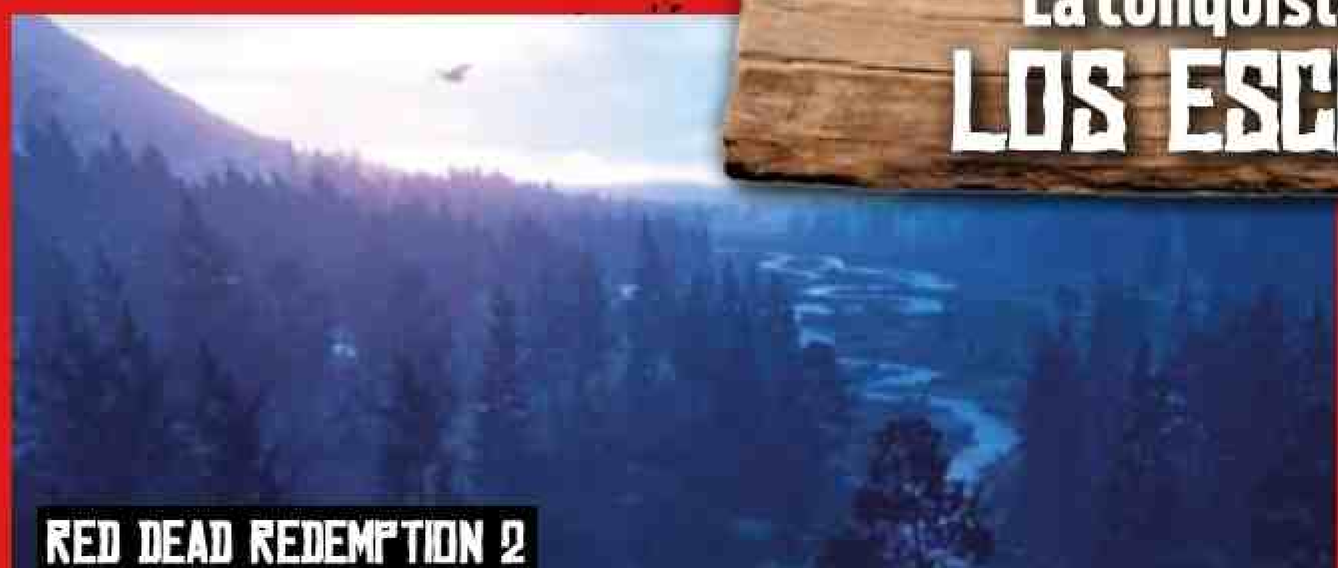

RED DEAD REDEMPTION 2


RED DEAD REDEMPTION

AUNQUE ROCKSTAR NO HA CONFIRMADO ni un solo detalle sobre el argumento de *RDR2*, todo parece indicar que será una precuela de *RDR*. Sería lo más lógico teniendo en cuenta cómo acaba el primero y que éste se desarrolla en 1911 (si lo ambientaran después, por fechas casi podrían empalmarlo con *Battlefield 1*). Siguiendo la teoría de la precuela y fijándonos detenidamente en los personajes del cartel, en *RDR2* manejaríamos a la antigua banda de Dutch van der Linde (le recordaréis del primer *RDR*) de la que formaban parte, entre otros, un joven John Marston y otros forajidos conocidos en el primer *RDR* como Bill Williamson (a la derecha de estas líneas). Pero todo son especulaciones...



La conquista del Oeste
LOS ESCENARIOS

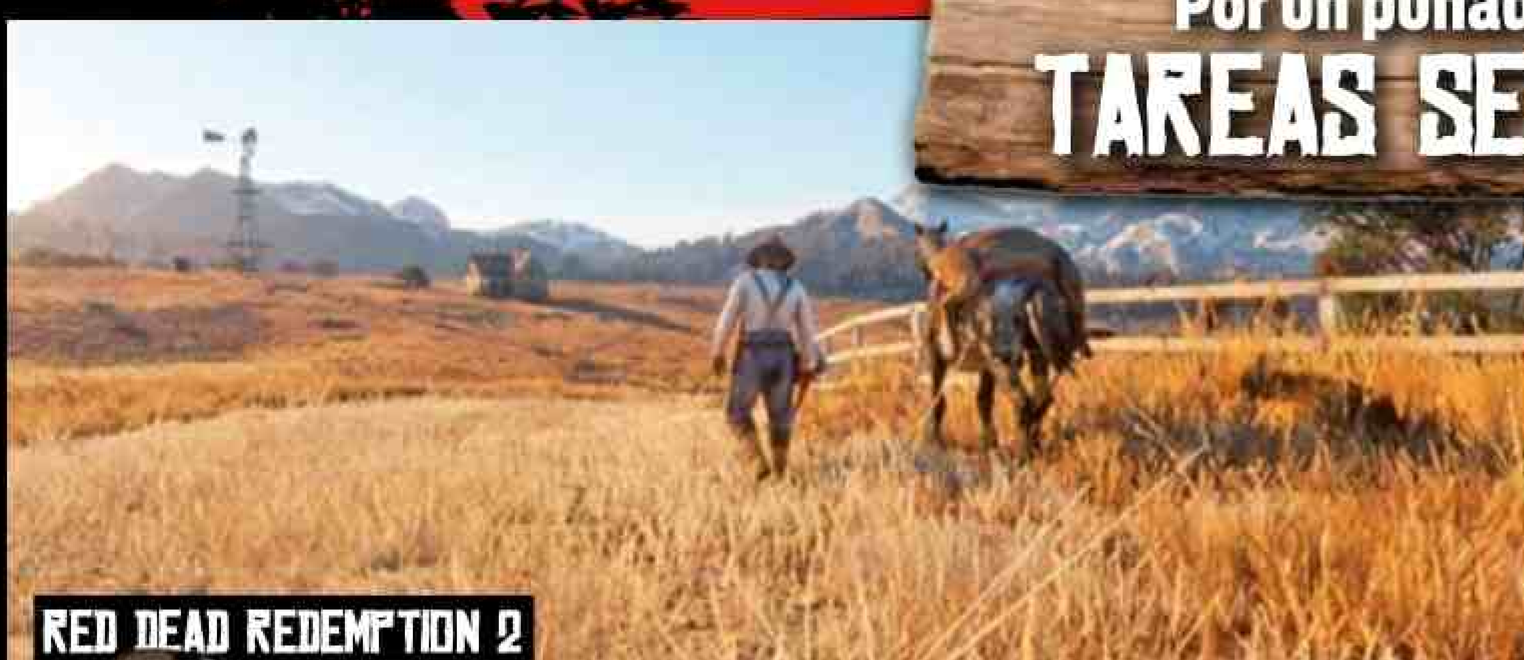

RED DEAD REDEMPTION 2


RED DEAD REDEMPTION

SEGURAMENTE LO QUE MEJOR REFLEJA EL TRÁILER de *Red Dead Redemption 2* es la diversidad y grandeza de sus escenarios. Rockstar aún no ha detallado cuán grande será el escenario de *RDR2*, pero si tenemos en cuenta que *GTA V* proponía un mapeado más grande que los de *San Andreas, GTA IV* y *RDR* juntos, ya podemos empezar a salivar, ya que no podemos esperar menos de lo que vimos en *GTA V* (es más, esperamos que sea un escenario aún más grande y abierto desde el principio). En cuanto a las zonas que visitaremos, podéis apuntar praderas y llanuras, nevadas zonas montañosas, ríos y lagos, ciudades más pobladas y detalladas que nunca...

Por un puñado de dólares

TAREAS SECUNDARIAS


RED DEAD REDEMPTION 2

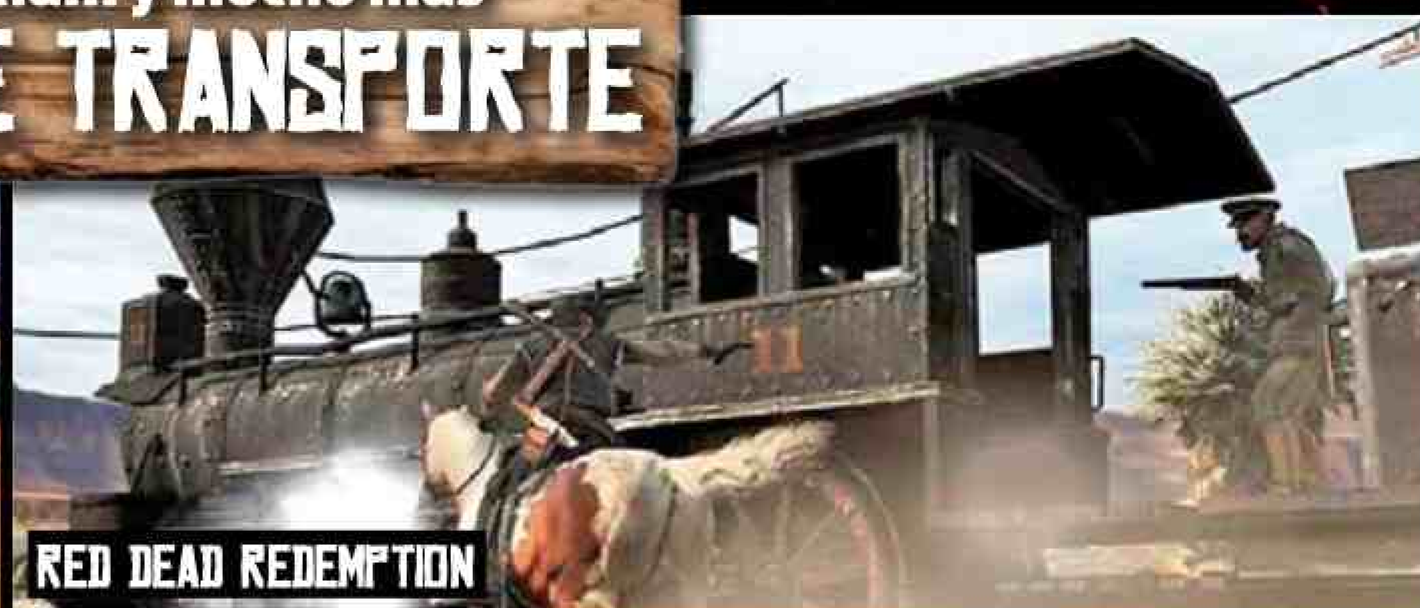

RED DEAD REDEMPTION

ROCKSTAR NO HA CONFIRMADO TAMPOCO NINGUNA de las tareas optativas que podremos realizar en *Red Dead Redemption 2* mientras "descansamos" de la intensa historia principal. En el tráiler sólo se atisba una granja que se asemeja al rancho MacFarlane del primer *RDR*, pero a lo grande. ¿Podremos volver a ejercer de vaquero y llevar las reses a su redil? ¿Y domar caballos? Otras tareas que volverán con casi total seguridad serán las relacionadas con la caza (con más fauna que nunca) y echarle el guante a los criminales más buscados. Vivos o muertos.

La diligencia... y mucho más

MEDIOS DE TRANSPORTE


RED DEAD REDEMPTION 2


RED DEAD REDEMPTION

PARA ATRAVESAR ESTAS VASTAS EXTENSIONES DE TERRENO contaremos, en primer lugar, con caballos de distintos tipos. En *Red Dead Redemption* cabalgar era todo un placer. Pocos juegos se han acercado a las sensaciones que vivimos en *RDR* montando a caballo, así que esperamos mucho de esta segunda entrega en este sentido. Además, en el tráiler se ven otros medios de transporte como diligencias, tren de vapor, una canoa surcando un río... Vamos que no os preocupéis porque iremos bien servidos también en este sentido.

RDR2 ofrecerá "una historia épica sobre la vida en el despiadado corazón de América". Y también promete un novedoso multijugador Online.

te en ella e interactuando entre sí prometen dejar en pañales lo visto en *RDR*, así como el tamaño del escenario (parece que el mapa que se filtró hace unos meses podría tener bastantes visos de ser real).

En cuanto a la trama, por boca de sus creadores sólo sabemos que será "una historia épica sobre la vida en el despiadado corazón de América". Y a partir de aquí, todo son especulaciones. La teoría más lógica es que *RDR2* sea una precuela de *RDR* y nos cuente la historia de la antigua banda de Dutch van der Linde (le recordaréis del primer *RDR*) de la que formaban parte, entre otros, John Marston y la que después sería su esposa, Abigail. Esto encaja con algunas de las siluetas de los siete personajes que se ven en el cartel mostrado, que podrían coincidir con el propio Dutch, un joven John Marston y otros integrantes conocidos de la banda, como Bill Williamson.

En cuanto al desarrollo, evidentemente podemos esperar un sandbox con multitud de tareas secundarias (aún por desvelar), en el que la compañía va a volcar "todo lo aprendido en los juegos previos". Esto entroncaría con otra de las suposiciones más lógica: a tenor de lo visto en *GTA V* y en el tráiler de *RDR2*, todo parece indicar que habrá varios protagonistas. ¿Se atreverán a poner siete en liza o será una mera alusión al modo Online? Muchos interrogantes quedan por despejar de aquí al próximo otoño. Empezando por saber hasta qué punto van a echar de menos a Leslie "The Benz" Benzies, ex presidente de Rockstar North y pieza clave en todos los *GTA* desde *GTAIII* y también en *RDR*, que salió de Rockstar hace unos meses (con demanda incluida). Rockstar irá desvelando nuevos detalles en los próximos meses, y aquí estaremos nosotros para contároslo todo.


RED DEAD REDEMPTION 2


RED DEAD REDEMPTION

Forajidos de leyenda

ATRACOS

ADEMÁS DE UNA HISTORIA CORAL compartida por varios protagonistas, otra de las novedades de *GTA V* que tienen muchas papeletas de incorporarse a *Red Dead Redemption 2* son los atracos. Obviamente, a una escala distinta y con los recursos de la época, pero nosotros sí nos vemos planeando atracos a bancos, trenes y diligencia, coordinando el ataque y la escapada con los distintos personajes (siempre y cuando haya más de uno, claro), contratando esbirros para que nos echen una mano, etc. Lo que no nos atrevemos a aventurar es si estarán integrados en la historia o serán tareas optativas.





Bailando con lobos y con muchas otras especies
UN MUNDO MÁS VIVO

LA NATURALEZA Y LA FAUNA han sido las grandes protagonistas del tráiler. En dicho tráiler se ven muchos animales: ratas, venados, águilas sobrevolando las montañas, una manada de bisontes evitando un tren, unos buitres picoteando un cadáver mientras un perro pulgoso les ladra... Esperamos no sólo que haya más especies (en el primer *RDR* había 36 especies distintas), sino que reaccionen de forma más realista, tanto entre ellas como con el resto del entorno. Y seguro que habrá tareas secundarias, retos y/o trofeos relacionados con la fauna.

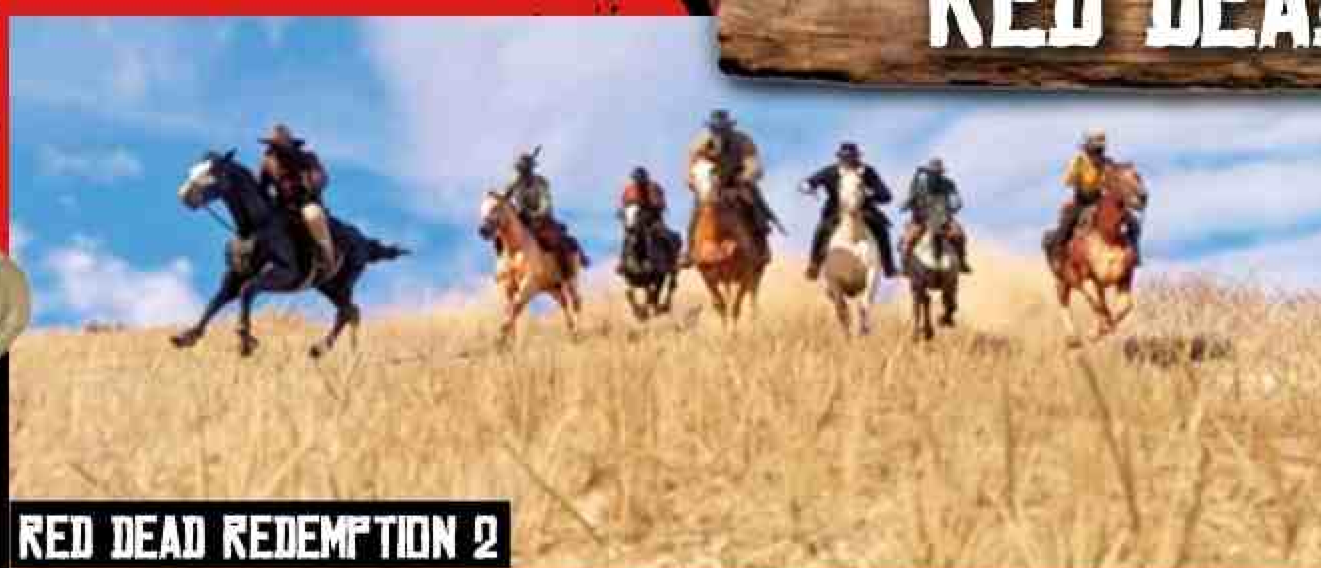




Horizontes lejanos
APARTADO GRÁFICO

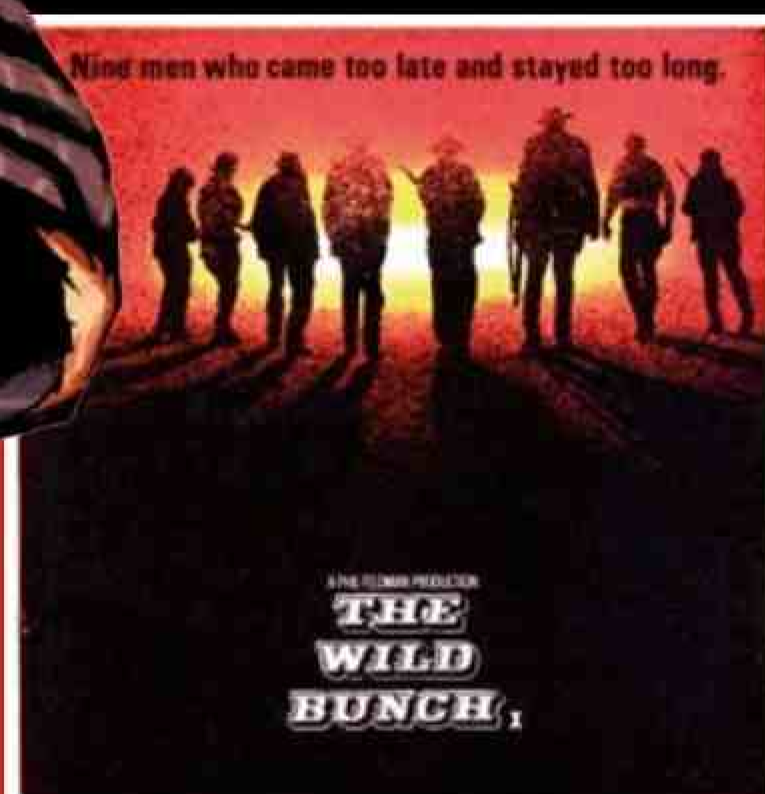
ADEMÁS DE UN WESTERN DE 1952 dirigido por Anthony Mann y protagonizado por James Steward, horizontes lejanos es lo que prometen alcanzar en Rockstar en lo que al apartado técnico se refiere, dejando pequeño no sólo a *GTA V*, sino también a otras apuestas igualmente mastodónticas que también se desarrollan en entornos amplios y abiertos (como *MGSV*, *The Witcher III*, etc.). Desde luego el tráiler nos deja estampas bellísimas, y Rockstar siempre usa el motor del juego para sus secuencias, así que podemos esperar lo mejor también en este sentido.

Forma tu propio grupo salvaje
RED DEAD ONLINE





ROCKSTAR PROMETE QUE EL VASTO Y EVOCADOR mundo de *RDR2* "sentará los cimientos para una experiencia multijugador online totalmente nueva". Si tenemos en cuenta lo ENORME que es *GTA Online* y el gran soporte que la compañía le ha dado en todos estos meses (que, según algunas fuentes, le habría reportado más de 500 millones de dólares en microtransacciones) podemos esperar algo similar en *RDR2*. O mejor todavía, ya que hablan de una experiencia "totalmente nueva". ¿Con qué nos sorprenderán? Lo bueno es que Sony ha llegado a un acuerdo de exclusividad temporal con Rockstar y los poseedores de una PS4 disfrutaremos de un acceso anticipado a ciertos contenidos de la parcela Online de *RDR2*.





Le seguían llamando Rockstar
REFERENCIAS CINEMATOGRÁFICAS

Y POR SUPUESTO, ENCONTRAREMOS MULTITUD DE REFERENCIAS a westerns clásicos, dado que a Rockstar le encantan los guiños al mundo del cine como ha demostrado en muchos de sus juegos. Ya en este breve tráiler de presentación de *RDR2* hay dos planos que son claros guiños a "Centauros del Desierto" (John Ford, 1956) y "Sin Perdón" (Clint Eastwood, 1992), respectivamente. Aunque la referencia más clara la tenemos en el cartel de presentación del juego, todo un homenaje a "Grupo Salvaje" (Sam Peckinpah, 1969).

¡VOLUMEN 3 A LA VENTA!

La guía definitiva del juego más popular del mundo

148 páginas
MAPAS, MODS, DESAFÍOS, GUÍAS, CONSTRUCCIONES...

VOLUM

LA GUÍA DEFINITIVA DE

MINECRAFT

PS4 • XBOX ONE • Wii U • P PS VITA • iOS • ANDROID

ESPECIAL STAR WARS
Estos son los MODS que buscabas

¡SE ACERCA EL INVIERNO!
15 mapas de aventuras invernales

MINECRAFT PARTY
Organiza la fiesta perfecta

¡PASA MIEDO!
31 MODS DE HALLOWEEN
11 MOMENTOS TERRORÍFICOS

¡FELIZ NAVIDAD!
LAS MEJORES CONSTRUCCIONES NAVIDEÑAS

8 MODS PARA ADELANTARSE A LA NAVIDAD

¡LO NECESARIO PARA LAS FIESTAS!

REDSTONE
Construcciones avanzadas

LEGO MINECRAFT
Descubre los últimos sets

MAPAS DE DESAFÍO
Para amantes de la acción

BESTIAS FANTÁSTICAS

BLOQUES DE COMANDOS: ¡MÁS PODER CREATIVO!

LA GUÍA DEFINITIVA DE MINECRAFT VOLUMEN 3

148 páginas
por solo 5,95€

MAPAS
MODS
DESAFÍOS
GUÍAS
CONSTRUCCIONES



Ya a la venta en tu quiosco más cercano o en store.axelspringer.es

NOVEDADES



PÁGINA 48

CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE
Este año, todos los shooters han puesto énfasis en la campaña y el multijugador, y los analizamos todos: *Infinite Warfare, Battlefield 1* y *Titanfall 2*. ¿Cuál de ellos habrá ganado esta guerra mundial?



PÁGINA 50

Mafia III. Su lanzamiento ha levantado mucha polvareda, por los fallos técnicos, pero, si se mira más allá de ellos, hay un sandbox con una ambientación histórica y una narrativa magistrales. Lincoln Clay no se anda con tonterías cuando se trata de vengarse del hampa.



PÁGINA 54

Dragon Ball Xenoverse 2. El manganime más famoso regresa a PS4 con una secuela que no aporta grandes novedades, pero que tiene un plantel de personajes muy generoso. Curtirse el lomo con Goku, Vegeta y compañía es siempre una garantía.



PÁGINA 58

World of Final Fantasy. Mientras *Final Fantasy XV* acaba de salir del cascarón, este spin-off tira de multitud de contenidos históricos de la saga de Square Enix, con un colorido estilo "chibi" y combates en los que hay que reclutar monstruos.

UNA AVALANCHA CON MUCHÍSIMA FUERZA

La época prenavideña nunca defrauda en cuanto a cantidad y calidad de lanzamientos. El mayor protagonismo del mes ha corrido a cargo de tres shooters con mucha artillería, como son *Battlefield 1*, *Titanfall 2* y *Call of Duty: Infinite Warfare*. *Mafia III*, pese a sus fallos, nos ha sorprendido con su narrativa, y *Dragon Ball Xenoverse 2* hará las delicias de los fans, como *World of Final Fantasy*, que también tiene mucho de homenaje. Y ha habido más: *Batman*, *LEGO Harry Potter*, *Skylanders*...

PS4

PS VITA

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanto más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49 **Deficiente.** Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.

49-59 **Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.

60-69 **Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.

70-79 **Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.

80-89 **Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.

90-94 **Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.

95-100 **Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.

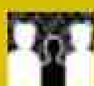
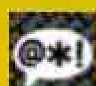
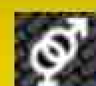
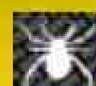
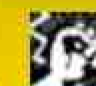
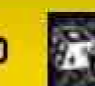
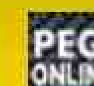


Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio.

PEGI El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:

 EDAD RECOMENDADA
 CONTENIDO DISCRIMINATORIO
 DROGAS
 SE DICEN PALABROTAS
 SEXO
 JUEGO DE TERROR
 CONTENIDO VIOLENTO
 ENSEÑA A JUGAR
 EDAD JUEGO EN RED



18

Género: **SHOOTER**
Desarrollador: **INFINITY WARD**
Editor: **ACTIVISION**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**
Precio Legacy Edition: **89,95 €**

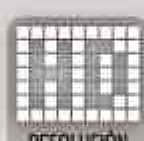

JUGADORES **1-4**


JUG. ONLINE **1-12**

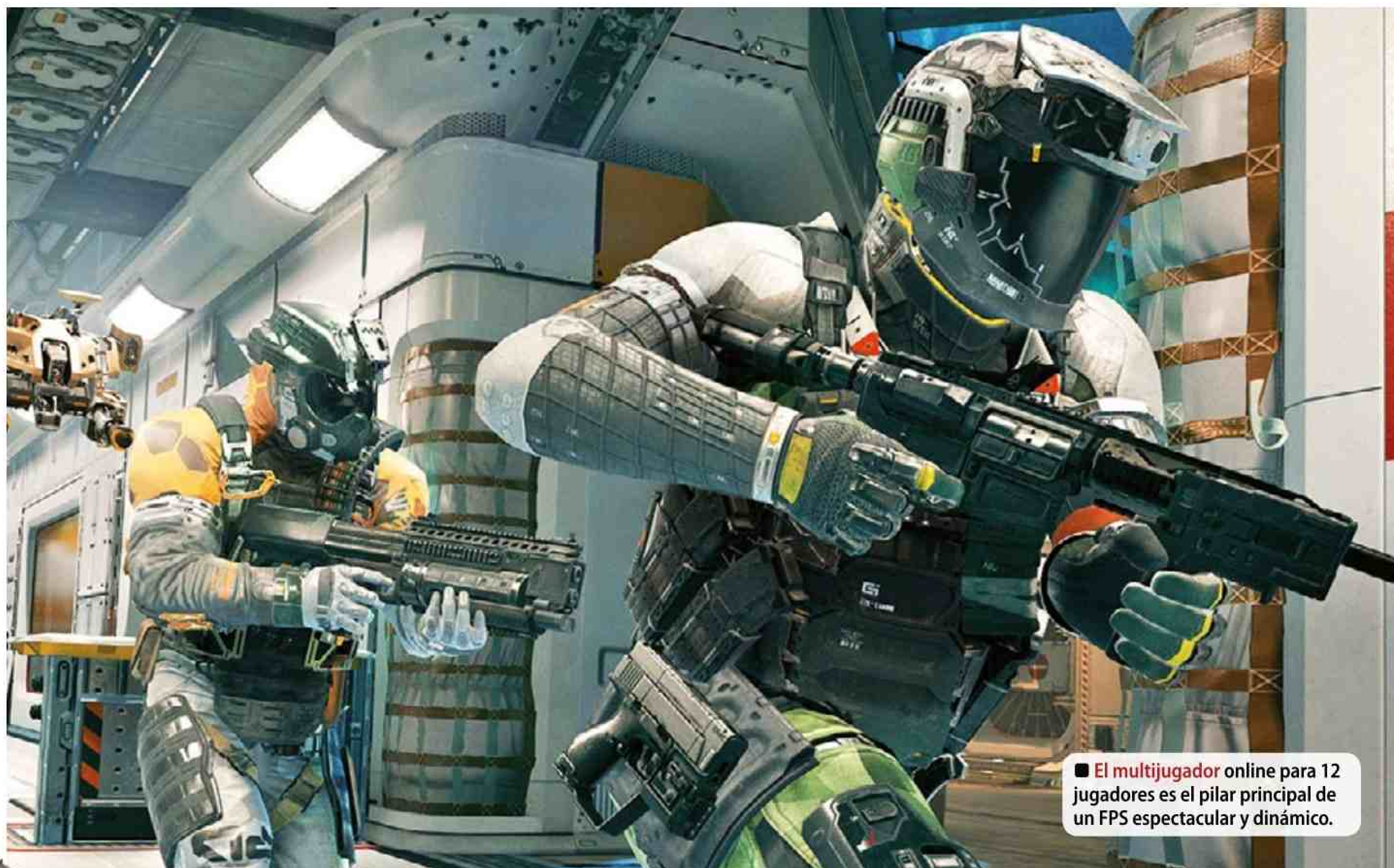

TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

www.callofduty.com/e...



■ **El multijugador online para 12 jugadores es el pilar principal de un FPS espectacular y dinámico.**

LA GUERRA **SE TRASLADA** AL ESPACIO EXTERIOR

Call of Duty Infinite Warfare

Una nueva ambientación futurista no cambia las bases sobre las que se asienta el "shooter" bélico de Activision: campaña, zombies y un gran online.

Infinity Ward vuelve a ponerse al frente de una entrega de *Call of Duty*, después de *Ghosts*. En esta ocasión, pretende revolucionar la saga con un cambio radical en la ambientación (la guerra se libra por todo el Sistema Solar) y la inclusión de nuevas mecánicas, como el combate en gravedad cero, la personalización de las armas o el control de la nave Jackal en batallas orbitales.

Esta campaña ronda las 8 horas de duración, con un total de 31 niveles sin interrupción ni tiempos de carga y ha resultado ser la mejor de los últimos años, tanto desde el punto de vista narrativo como en cuanto a variedad y diversión. Sin embargo, es sólo una pequeña parte de lo que encierra el último *Call of Duty.*

Por supuesto, el multijugador es la piedra angular que nos mantendrá enganchados durante más tiempo. En este caso, resulta demasiado conservador si lo comparamos con *Call of Duty Black Ops III*. En lugar de escoger especialistas, podemos optar por seis Battle Rigs con armas y habilidades exclusivas, personalizar nuestro equipo mediante el sistema Pick 10, mejorar las armas con piezas exclusivas... En general, pocas innovaciones si tenemos en cuenta que regresan el salto doble, la carrera por las paredes y un diseño de los 12 mapas (uno más si lo hemos reservado) basado en tres "calles" con un desarrollo de juego muy vertical. Pese a todo, el juego es muy sólido, los tiempos de respawn se han agilizado y los modos (junto al nuevo Defender) parecen optimizados para arrasar en los eSports.

■ **Nick Reyes. En la campaña controlamos al capitán de la Retribution, la última nave de la Tierra.**

UN VIAJE AL **FUTURO**, CON TOQUES DE NOSTALGIA



1 LA CAMPAÑA. La mejor en mucho tiempo. Su protagonista, Nick Reyes, está al mando de la nave que debe salvar a la humanidad.



2 MULTIJUGADOR. Es la base del juego y nos tendrá horas pegados a la consola, aunque es demasiado conservador y no sorprende.

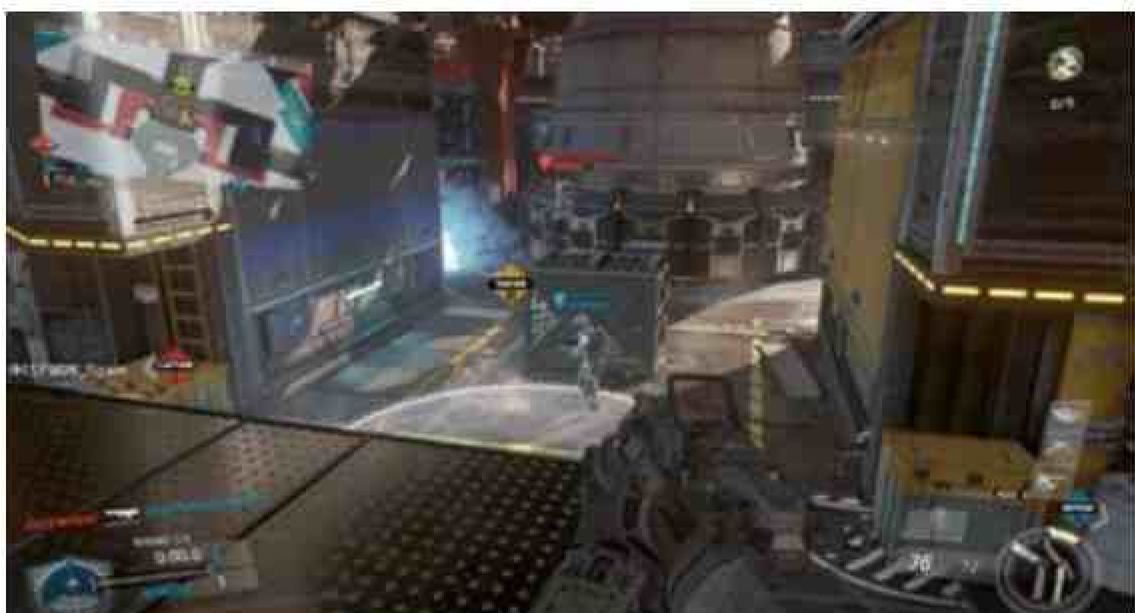


3 *COD MODERN WARFARE*. La remasterización de padre de los "shooter" modernos se incluye con las ediciones Legacy y Digital Deluxe.


Kit Harington interpreta al villano de la campaña de *Infinite Warfare*. El nivel narrativo es el mejor de los últimos años.


En gravedad cero podemos utilizar un garfio para anclarnos a las coberturas que flotan en el espacio o atrapar a los enemigos.


Pilotamos un jackal para participar en impresionantes batallas espaciales. Es vuelo libre, no sobre raíles.





Los seis Battle Rigs del modo multijugador se parecen demasiado a los especialistas en *Black Ops III*.

Este año regresan los zombis con una propuesta más divertida que nunca: *Zombies in Spaceland.* Se trata del cooperativo por oleadas "de siempre" con una ambientación inigualable (un parque de atracciones en los años ochenta) con multitud de guiños y la participación de David Hasselhoff. Y cuando nos derriban, podemos ganarnos la resurrección en Afterlife Arcade; un salón recreativo en que se pueden jugar máquinas clásicas de Activision, como *Pitfall* y otros minijuegos de habilidad.

El juego se completa con un modo para PlayStation VR, bautizado como *Jackal Assault VR* y con *Modern Warfare Remastered* en las ediciones Legacy y Digital Deluxe. A estas alturas, poco se puede añadir sobre el padre de los "shooter" modernos, que cuenta con los 16 mapas originales (10 en el lanzamiento y el resto mediante descarga gratuita) y que luce nuevos modelos, texturas, animaciones y efectos en tiempo real, además de modos de juego adicionales y una cámara final de muerte ralentizada.

En definitiva, *Call of Duty Infinite Warfare* es un digno sucesor para la saga. Cuenta con una excelente campaña, modo zombis cooperativo (por primera vez en un juego de Infinity Ward) y un multijugador muy sólido. Sin embargo, técnicamente su motor gráfico parece incapaz de obtener un rendimiento mayor (pese a que nos ha impresionado en resolución 4K corriendo sobre una PS4 PRO) y además el multijugador (la parte central del juego) no arriesga en absoluto respecto a lo que nos presentaba la entrega anterior.


La UNSA Retribution se puede recorrer libremente entre misiones. Visitamos el puente, el hangar o el despacho del capitán.


También hay misiones de infiltración y batallas abiertas, con el apoyo de enormes mechas que hacen las veces de tanques.

» LOS ZOMBIS MÁS DIVERTIDOS DE LA SAGA

Zombies in Spaceland recoge el planteamiento de los juegos de Treyarch (los creadores de este modo cooperativo) pero en un tono más desenfadado, que le sienta como un guante al juego. Preparaos para viajar a un parque de atracciones, en algún momento de los años ochenta.


LOS PROTAGONISTAS. Recuperan arquetipos de la época, como el nerd, el chico popular, la chica guapa y el rapero.


LOS GUIÑOS, EASTER EGGS y minijuegos repartidos por el parque son más fáciles de liberar que en *Black Ops III*, por ejemplo.


AFTERLIFE ARCADE es un salón recreativo con máquinas de Activision donde podemos ganar la resurrección.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La campaña es larga, variada e intensa. La nueva ambientación de los zombis.

» LO PEOR
Poco innovador y técnicamente muestra signos de agotamiento.

Te gustará + que... CALL OF DUTY GHOSTS


Te gustará − que... BATTLEFIELD 1


84	**» GRÁFICOS** El motor IW Engine se está quedando atrás, no obstante mantiene los 60 FPS.
90	**» SONIDO** Gran doblaje, efectos contundentes y banda sonora que cumple.
85	**» DIVERSIÓN** Campaña, zombis y multijugador son intensos y emocionantes.
85	**» DURACIÓN** La campaña se agota entre 6 y 8 horas, pero el online es infinito.
NOTA 85	Un "shooter" cargado de contenido y muy emocionante, con una buena campaña y poca innovación multijugador.





Género: **SANDBOX**
Desarrollador: **HANGAR 13**
Editor: **2K GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,99 €**
Precio Edición Colecc.: **139,95 €**


JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

http://mafiagame.com/es



Lincoln Clay, huérfano "por partida doble", debe engendrar su propia familia mafiosa.

SOPLAN **VIENTOS DE VENGANZA** EN NUEVA ORLEANS

Mafia III

Antes que el huracán Katrina, hubo otra fuerza de la naturaleza que arrasó la capital de Luisiana. Se llamaba Lincoln Clay y no hacía prisioneros...

Hace un mes que *Mafia III* tomó las calles, y ha resultado ser un juego de contrastes, al que le han llovido tantas alabanzas como palos, por el contraste entre virtudes y defectos. Nosotros estamos en el primer bando, pues la ópera prima de Hangar 13 es un sandbox que consigue diferenciarse de cualquier otro, con una ambientación y una narrativa sensacionales. En buena medida, recuerda a *Sleeping Dogs*. Si sois puntillosos con los problemas técnicos, olvidaos, pero, si estáis dispuestos a perdonárselos y os encantan las referencias históricas, vais a gozar como padrinos. El protagonista del juego es Lincoln Clay, un veterano de Vietnam que es traicionado por la mafia italiana nada más volver a New Bordeaux, una reimaginación de la Nueva Orleans de 1968. Tras sobrevivir de milagro, buscará vengarse erigiendo su propia banda. El argumento en sí no tiene mucho de especial, pero sí la forma en la que está contado. *Mafia III* tiene una narrativa dual, de modo que no sólo vemos las típicas escenas de vídeo del protagonista o los villanos, sino que hay una sensación de documental. Así, hay entrevistas que, desde el futuro, explican lo que sucedió. Mención especial merecen las cintas de VHS de un juicio en que el principal compinche de Lincoln, un agente de la CIA, ahonda en la historia. A eso, añadid una genial ambientación, que no tiene miedo a tratar tabúes como el racismo.

No es un sandbox al uso, pues Hangar 13 ha priorizado la narrativa sobre la cantidad de actividades que hacer. La estructura de misiones es bas-

Cassandra es uno de los lugartenientes de Lincoln Clay. Es la jefa de la mafia haitiana... y sabe de vudú.

TOMANDO UNA **CIUDAD DE ÉPOCA** POR LAS BRAVAS



1 **NEW BORDEAUX.** La ciudad del juego es una reimaginación de Nueva Orleans. La ambientación en 1968 se aprecia bien en los coches de época.



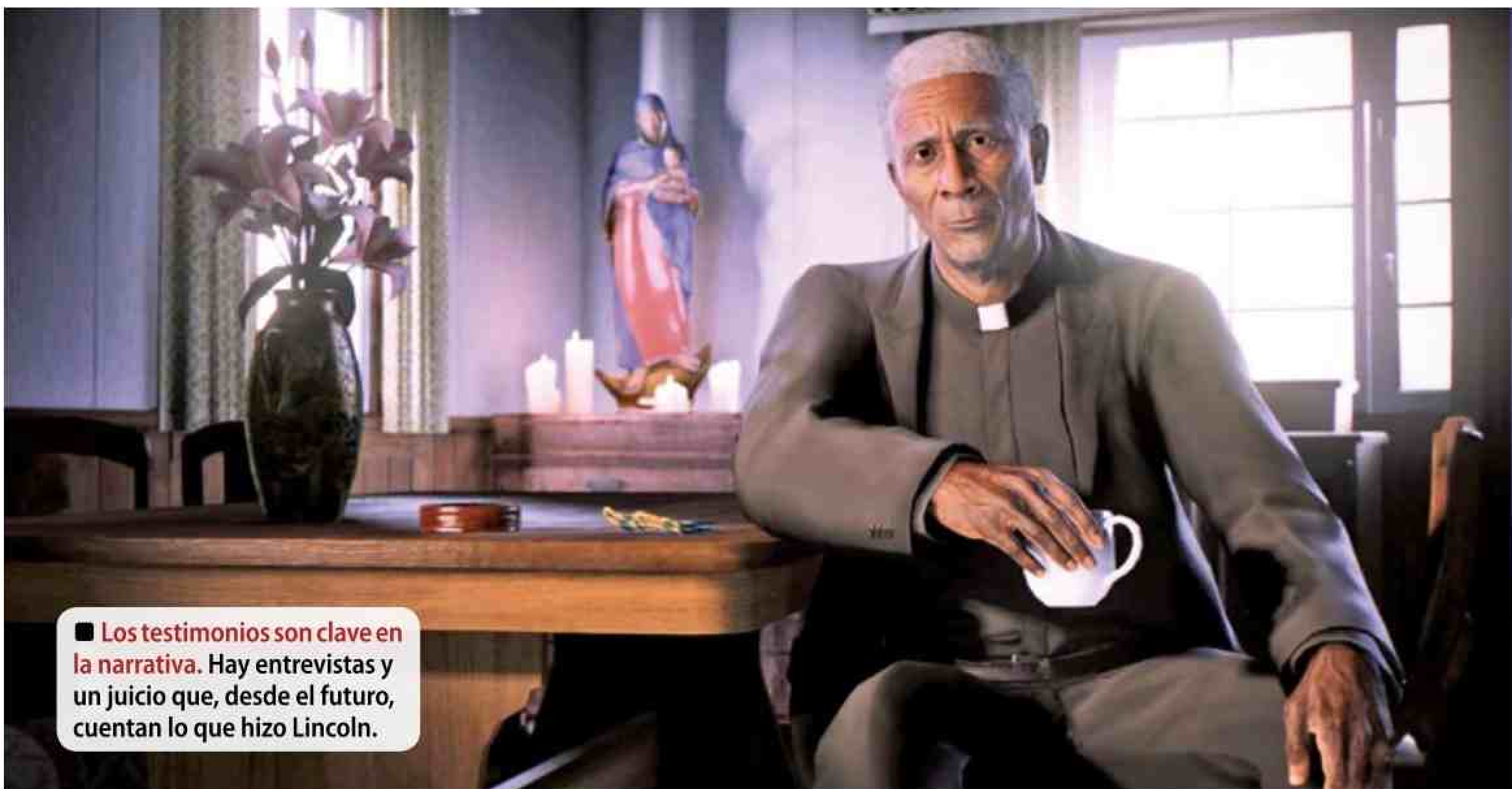
2 **DISTRITOS.** Cada vez que se conquista un negocio, hay que elegir a cuál de los tres lugartenientes dárselo. Cada uno desbloquea unas mejoras.



3 **MODUS OPERANDI.** Podemos actuar con sigilo (la IA es muy floja) o entrar en los sitios a balazo limpio, con el típico sistema de coberturas.


■ El elenco de personajes es digno de una película de mafiosos, y los temas son muy variados: corrupción, prostitución, contrabando...


■ Hay nueve distritos bastante diferenciados. Nada tiene que ver el pantano con la zona rica o con el distrito francés, lleno de burdeles.


■ Los testimonios son clave en la narrativa. Hay entrevistas y un juicio que, desde el futuro, cuentan lo que hizo Lincoln.





***Mafia III* es un sandbox que consigue diferenciarse, con una ambientación y una narrativa sensacionales.**

tante monótona, lo que no significa que sea aburrida, pues siempre estaremos en ascuas por saber quién es el siguiente nombre de la lista negra. No en vano, el objetivo de Lincoln es acabar con toda la red mafiosa de New Bordeaux, desde abajo. Hay que ir a los distintos barrios y destrozar el negocio de cada capo, para hacerlo salir de su escondite y poder darle matarile. Podemos optar por el sigilo o por la acción. Ambos enfoques cumplen, pero la IA es paupérrima cuando vamos a hurtadillas. No es raro pasar a medio metro de un enemigo y que no se percate de nuestra presencia.
Sin embargo, las misiones son bastante variadas, con escenarios como un parque de atracciones, una cantera, un velatorio, un burdel o una reunión del Ku Klux Klan. Además, la cesión de los distritos conquistados a nuestros tres lugartenientes da bastante juego, pues pueden llegar a traicionarnos si los ninguneamos. La historia dura unas 23-24 horas y cuenta con varios finales.

El apartad o técnico es lo único que puede echar para atrás de este sandbox. A Hangar 13 le ha venido grande hacer un mundo abierto y, al mismo tiempo, asegurar un buen rendimiento, especialmente en los entornos abiertos, en los que la niebla es espesísima por momentos y la iluminación presenta diversos problemas. En contraste, las escenas de vídeo son excelentes, y el doblaje al castellano es de postín. Pero, si hay que quedarse con una sola cosa, es con la soberbia BSO, capaz de trasladarnos a 1968. Es imperfecto, pero *Mafia III* es un sicario que se merece una oportunidad.


■ Casi todos los vehículos son muscle cars. Por lo general, resultan toscos, pero los deportivos son muy ágiles y divertidos de conducir.


■ La iluminación de los entornos abiertos tiene algunos problemas. A veces, es exagerada; otras, el cielo parece una masa granulada.

» EL GLAMOUR Y LA CRUDEZA DE LOS 60

Una de las mayores fortalezas de *Mafia III* es su espectacular ambientación en 1968, que se hace notar de manera constante. Son múltiples las alusiones a la guerra de Vietnam, la segregación racial o todo lo que rodeó a la Guerra Fría. Los iconos culturales también están siempre en primer plano.


RACISMO. El hecho de que Lincoln Clay sea afroamericano sirve para sacar a colación a Martin Luther King, al Ku Klux Klan...


COLECCIONABLES. Hay Playboy (que se pueden ojear), cuadros de Vargas, carteles de propaganda comunista, vinilos...


BSO. Hay unos 100 temas, de artistas como Creedence Clearwater Revival, The Rolling Stones, Elvis Presley, Dusty Springfield...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La narrativa y el contexto histórico. La banda sonora. Es largo y el ritmo nunca decae.

» LO PEOR
El apartado técnico es pobre: gráficos, IA, glitches... El patrón de misiones es monótono.

Te gustará = que...
SLEEPING DOGS


Te gustará − que...
GTA V


65	**» GRÁFICOS** Los vídeos son excelentes, pero el rendimiento general es flojísimo.
95	**» SONIDO** Hay pocas bandas sonoras mejores, y el doblaje al castellano es de cine.
87	**» DIVERSIÓN** No es un sandbox grandilocuente, pero el desarrollo es muy divertido.
85	**» DURACIÓN** La historia dura 23-24 horas, y los coleccionables son muy atractivos.
NOTA 82	Bajo los problemas técnicos, se encuentra un sandbox especial, con una ambientación, una narrativa y una BSO increíbles.







Género: **SHOOTER**
Desarrollador: **DICE**
Editor: **ELECTRONIC ARTS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,99 €**
Precio Deluxe Edition: **89,99 €**
Precio Ultimate Edition: **139,98 €**


JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **64**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **900 P**

www.battlefield.com/es-es



Bella y brutal, la Primera Guerra Mundial se refleja con detalle en la campaña de *Battlefield 1*.

EL AMANECER DE **LAS GUERRAS** MODERNAS

Battlefield 1

Cambiar para que nada cambie. Así es el nuevo FPS ambientado en la Primera Guerra Mundial con que DICE da una vuelta de tuerca a la saga.

La Primera Guerra Mundial es un conflicto poco habitual en la ambientación de los FPS bélicos. Puede que sea por el comportamiento de las armas (las primeras automáticas que se usaron a gran escala) o la brutalidad de la guerra de trincheras, pero de algún modo, no encaja con el ritmo al que estamos acostumbrados. Sin embargo, DICE se ha atrevido a viajar al pasado y lo ha hecho del modo más inteligente: ritmo de juego, estilo y posibilidades, son las mismas que en los juegos de guerra moderna (*Battlefield 3*, 4 y *Hardline*) pero el aspecto resulta muy fiel a lo que cabía esperar entre los años 1914 y 1919.

La campaña está dividida en seis historias, protagonizadas por un tanquista británico, un mensajero australiano, un piloto, un arditi del norte de Italia, una guerrillera que combate junto a Lawrence de Arabia y un soldado de infantería norteamericano. En total, nos ofrece algo más de cuatro horas de acción que parece sacada de cualquier documental y es una introducción perfecta para el multijugador, el "alma" de *Battlefield 1*.
El modo online recupera las señas de identidad de la saga: nueve mapas enormes, con elementos destructibles en los que convive la infantería con el uso de vehículos (tanques, aviones y caballos). De nuevo, podemos seleccionar a nuestro soldado entre cuatro clases: asalto, apoyo, médico y explorador, y mejorar su equipo mediante elementos desbloqueables.
Pero *Battlefield 1* también incorpora novedades interesantes, como la presencia de tres clases adicionales (como los héroes en *Star Wars Battlefront*)

Hell Fighters. El juego comienza con una brutal batalla en que seguimos a estos soldados americanos.

CUANDO LA GUERRA SE HIZO MUNDIAL



1 BOSQUES Y TRINCHERAS. Es el típico campo de batalla que imaginamos al pensar en el frente de Francia durante la 1ª Guerra Mundial.



2 EL DESIERTO Y LAS MONTAÑAS. En los Alpes y en la península arábiga son el campo de batalla más hostil que encontramos.



3 CIUDADES E INTERIORES. Desde la cabina de un dirigible a un palacio, los interiores se prestan al combate cuerpo a cuerpo.



■ Amigos de altos vuelos. Todos los vehículos se pueden controlar en tercera persona, con una cámara trasera que facilita el pilotaje.



■ La infantería se divide en las cuatro clases tradicionales de la saga. Cada una cuenta con armas y habilidades exclusivas.



■ La iluminación y la gama de colores cambia la paleta poco saturada de juegos anteriores por alto contraste.





El modo Operaciones (hasta 64 jugadores) enlaza varias batallas con mapas que se abren progresivamente.

que podemos controlar de manera temporal, o los vehículos behemot (un tren acorazado, un dirigible y un barco) que prestan apoyo al bando que va perdiendo para equilibrar la batalla.

El modo Operaciones es otro de los grandes descubrimientos de la nueva entrega. Hasta 64 jugadores pueden participar en una serie de batallas entrelazadas, con un escenario que se abre progresivamente, como en el modo Rush. De esta forma participamos en un conflicto global, con partidas que evolucionan durante horas.
En lo que respecta al apartado visual, *Battlefield 1* exprime el motor Frostbite como ningún otro juego, en particular por una iluminación dramática y por unos efectos de destrucción brillantes. Esta vez, el sistema "levolution" (los cambios que se producen en los escenarios en tiempo real) es más sutil que en los juegos anteriores y no está ligado a eventos, pero a cambio tenemos un clima dinámico que nos sorprende con una espesa niebla, lluvia o tormentas de arena.
Battlefield 1 consigue renovar la saga bélica de DICE a través de un cambio radical en la ambientación, un salto de 100 años al pasado. Pero mantiene las mecánicas que han hecho grande a esta saga, sobre todo en el modo multijugador. Puede que la campaña se nos quede muy corta o que echemos en falta más profundidad en la personalización de armas y soldados, pero el aspecto de estas batallas es tan impresionante que podemos pasar estos detalles por alto. La guerra nunca había lucido tan espectacular.



■ Los mapas multijugador son muy abiertos y completamente destructibles. Hay 9 escenarios en distintas partes del mundo.



■ La infiltración se resuelve con un indicador sobre la cabeza de los soldados alerta. También podemos fijarlos con los prismáticos.

» UNA NUEVA FORMA DE **COMBATIR**

Aunque ya hemos adelantado que el ritmo de juego no difiere de los *Battlefield* ambientados en la época moderna, por supuesto encontramos elementos distintivos que completan nuestra experiencia en la Primera Guerra Mundial. Armas y vehículos para un desarrollo único.



A CABALLO. Podemos realizar dos tipos de ataques: disparar con un fusil de cerrojo o cargar al galope armados con un sable curvo.



PALOMAS MENSAJERAS. En un momento de la campaña controlamos este primitivo sistema de comunicación.



CUERPO A CUERPO. Contamos con un enorme arsenal de palas, mazas, cuchillos... que utilizar, además de las bayonetas.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El realismo de las batallas, y el multijugador abierto. El apartado visual.

» LO PEOR
La duración de la campaña. Escasa personalización de armas y clases en el multijugador.

Te gustará + que...
CALL OF DUTY INFINITE WARFARE



Te gustará + que...
TITANFALL 2



93	**» GRÁFICOS** El motor Frostbite impresiona con los efectos de destrucción e iluminación.
90	**» SONIDO** Espectaculares efectos, enmarcados por variaciones de la BSO clásica.
91	**» DIVERSIÓN** Campaña brutal (aunque breve) y multijugador lleno de posibilidades.
80	**» DURACIÓN** La campaña se puede acabar en 4 horas, pero queda el multijugador.
NOTA 91	**El cambio de ambientación le ha sentado de lujo a una saga que conserva unas mecánicas incontestables.**




JUGADORES 1


JUG. ONLINE 1-6


TEXTOS CASTELLANO


VOCES INGLÉS


BLU-RAY SÍ


RESOLUCIÓN 1080 P

Género: **LUCHA**
Desarrollador: **DIMPS**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,99 €**
Precio Collector Ed: **134,95 €**

www.dragonball-videogames.com/es/



Los guerreros Z más memorables participan en duelos alternativos. Metal Cooler, lo tienes crudo.

EL MAYOR **HÉROE DEL UNIVERSO** TIENE TU ROSTRO

Dragon Ball Xenoverse 2

¡El espacio-tiempo no para de cambiar! De nuevo, nos toca apoyar a Goku para devolver el orden mientras repasamos momentos clave de su "carrera".

La llegada del anterior *Dragon Ball Xenoverse* nos hizo pensar que quizá había un camino diferente para los juegos de Dragon Ball: más presencia rolera e historias alternativas a las habituales parecían una buena fórmula, así que esta secuela ha seguido ese mismo camino sin desviarse mucho. La historia arranca un tiempo después de los acontecimientos de ese juego y nos toca controlar a un nuevo Patrullero del Tiempo. Nuestro personaje anterior es ahora un héroe y toca al novato ayudar a Trunks y los Kaiyoshin a detener la nueva amenaza: Towa y Miira han vuelto a las andadas y han reclutado a los villanos Slug y Turles para descuajaringar el orden natural de los acontecimientos del universo Dragon Ball. La misión, por tanto, es recorrer la ciudad que sirve a modo de hub (Conton City, una versión corregida y aumentada de la anterior Toki Toki City) para aceptar toda clase de misiones, desde las que nos hacen avanzar en la historia principal hasta combates secundarios o misiones de relleno, como recolectar las Bolas de Dragón o repartir leche.

Podemos elegir entre las mismas cinco razas del primer juego (saiyano, humano, namekiano, monstruo y raza de Freezer) para nuestro personaje y diseñar su aspecto a placer. De hecho, buena parte de la experiencia consiste en buscar o adquirir nuevas piezas de ropa (que mejoran nuestras estadísticas de personaje) o movimientos especiales con los que crear un estilo de lucha a medida. Así, podemos tener un namekiano que lance kamehamehas y la bengala solar, por ejemplo. Nuestro estilo se puede ir cambiando poco a poco

Gogeta sigue siendo uno de los héroes más poderosos, pero os va a costar desbloquearlo...

NUEVAS **TAREAS** EN CONTON CITY



① **LAS FALLAS** nos llevan a entornos especiales con dinámicas distintas. Hay 5 y debes completarlas para ver el 100% de la historia.



② **REPARTIR LECHE** es un homenaje al comienzo de Dragon Ball. Pulsad el botón en el momento justo para avanzar más rápido.



③ **LA ACADEMIA** de patrulleros nos hace exámenes de rango a base de combates. Si los superamos, aparecerán nuevos maestros.



Hay algunas escenas de anime creadas expresamente para el juego. Son pocas, pero dan un aire espectacular a momentos clave.



La hipnosis es una novedad en los combates más duros. Si caéis en ella, deberéis derrotar a un doble vuestro para volver al tajo.



Algunos personajes tienen una versión "supervillano" que los vuelven más poderosos. ¿Broly, aún más duro?





Todo es más grande en esta entrega, sobre todo la exploración. Aún así, hay cierta sensación de continuismo.

e incluso podemos crear o unirnos a grupos de hasta 6 jugadores para superar algunas misiones especiales online. Los combates no han variado mucho respecto al original y se basan en usar combos para "ablandar" al rival y luego soltar nuestros ataques especiales para marcar la diferencia. Con los puntos de experiencia ganados podemos mejorar nuestra resistencia, ataque, etc. Las peleas también incluyen duelos contra simios gigantes y algunas variantes nuevas, como el uso de hipnosis para enfrentar a los aliados o enormes esferas de energía que hemos de repeler a toda costa. Por desgracia, esas novedades solo se dan en algunos duelos especiales, pero no en el modo Historia o misiones secundarias. Aún así, la variedad de modos (vuelven el Gran Torneo, los entrenamientos con maestros o retos de otros patrulleros, por ejemplo) y retos está asegurada.

El apartado técnico es prácticamente calcado al original, lo cual "duele" un poco porque el juego original llegó en plena transición PS3-PS4. Esperábamos más espectacularidad y escenarios más detallados en esta entrega, pero de hecho casi todo está repetido del primer *Xenoverse*. Además, los gráficos durante la lucha tienen un extraño tono gris y desaturado. A pesar de todo, no cabe duda de que los modelos y animaciones de los personajes en plena lucha siguen siendo todo un espectáculo y esta entrega incluye muchos personajes inéditos que van desde Dragon Ball Z hasta Super. En definitiva, es mejor en todo al primer juego, pero no ha evolucionado lo suficiente.



Conton City es tan grande que podemos usar vehículos o volar para desplazarnos. Tiene zonas inspiradas en Namek, Capsule...



Los combos son extremadamente sencillos de ejecutar y muy espectaculares. Tanto, que es demasiado tentador abusar de ellos.

UN PLANTEL CON MUCHO AFÁN

Una de las principales mejoras de esta entrega es el aumento en el número de luchadores. De algo más de 40 en el primer *Xenoverse* pasamos a 85, entre los que se abarcan numerosas sagas. Eso sí, parece que GT y sobre todo DB Super siguen teniendo una presencia tímida.



DE LAS PELÍCULAS tenemos a Slug y Turles como grandes villanos. Ojo a Gohan del Futuro y Bardock, que tiene secretos...



DE DRAGON BALL GT tenemos personajes que en el juego anterior estaban en DLC. como Goku niño, Pan o los Shenron.



DE DRAGON BALL SUPER llega Hit. También están las versiones Super Saiyan Blue y dos vertientes de Freezer Dorado.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

La cantidad de luchadores ha crecido mucho. Conton es muy variada y está llena de retos.

» LO PEOR

Hay muchos aspectos que no han mejorado y hay bastante contenido reciclado.

Te gustará + que... DRAGON BALL XENOVERSE



Te gustará − que... NARUTO SUNS 4



74	**» GRÁFICOS** Modelos y animaciones llamativos, pero con defectos visuales claros.
68	**» SONIDO** Muy bien las voces japonesas, no tanto las inglesas o la música.
78	**» DIVERSIÓN** Explorar y desbloquear personajes mola. La lucha es algo irregular.
85	**» DURACIÓN** Hay decenas de horas esperando. Y eso, sin contar el multijugador...
NOTA 80	**Un juego muy completo y tiene puntos innovadores, pero en otros es muy continuista y no está tan pulido como debería.**



16

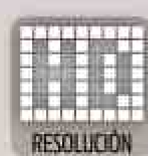
Género:
LUCHA
Desarrollador:
YUKE'S
Editor:
2K GAMES
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
69,99 €
Precio Legend Edition:
99,95 €


JUGADORES **1-4**

JUG. ONLINE **2-6**

TEXTOS **CASTELLANO**

VOCES **INGLÉS**

BLU-RAY **SÍ**

RESOLUCIÓN **1080 P**

wwe.2k.com/es



El realismo de los combates se refleja gracias a los minijuegos, como éste de desgaste corporal.

UN VIAJE AL CENTRO DE **SUPLEX CITY** SÓLO DE IDA

WWE 2K17

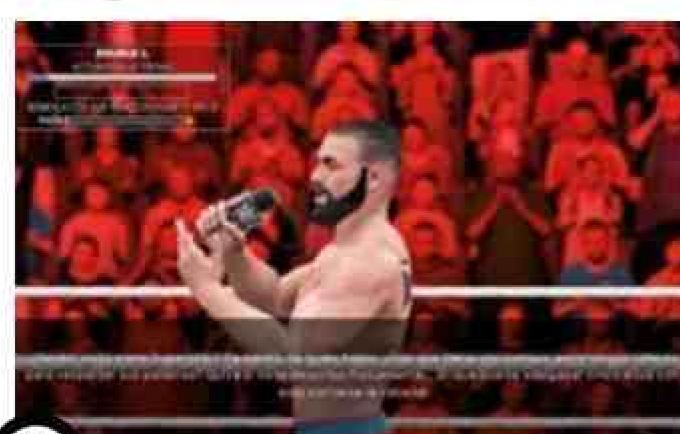
La WWE vuelve a estar en plena forma y un año más regresa a las consolas para que nos subamos al cuadrilátero a aplicar algunos F5 a nuestros rivales.

El mayor espectáculo de lucha libre del mundo vuelve a las consolas con una nueva entrega de la saga *WWE 2K* para invitarnos a viajar hasta la mismísima Supex City con muchas novedades en el Modo MiCarrera pero con grandes ausencias que hace que este año nos preguntemos si 2K Games se toma tan en serio a los fans del pressing catch como a los del baloncesto.

El Modo MiCarrera vuelve a ser el eje principal del título. De nuevo, nos toca crear a un luchador para ascender desde NXT hasta el salón de la fama de la WWE a base de ganar título en las distintas divisiones de la compañía.
Pero este año hay numerosas novedades. La primera de ellas la encontramos nada más empezar. Ahora, hay un sistema de Promos en el que nuestra superstrella sale al ring micrófono en mano para empezar rivalidades o para cambiar de face a heel. El desarrollo de estas Promos es simple: elegimos una de las cuatro opciones disponibles y nuestro luchador suelta una parrafada en consecuencia, provocando la reacción del público y de otros luchadores en su favor o en su contra. Por desgracia, estas Promos son mudas y queda muy extraño ver a los luchadores hablar y gesticular sin emitir ni un solo sonido.
La segunda gran novedad viene dada por la historia de MiCarrera. Una vez que ganamos un título el manager Paul Heyman se nos presenta y nos manda misiones para convertirnos en uno de "sus chicos". Si las aceptamos, podemos "atajar" para luchar por el título y comenzamos un dúo devastador junto a Brock Lesnar, pero si las recha-

Goldberg. El legendario luchador fue el incentivo para reservar *WWE 2K17*.

LAS GRANDES NOVEDADES DEL **MODO MICARRERA**


1 **PROMOS.** Micrófono en mano podemos interrumpir el show para ganar popularidad y comenzar rivalidades. Pensad bien lo que decís.


2 **PAUL HEYMAN.** Podemos ser un Paul Heyman Guy aceptando sus misiones o rechazarlas y enfrentarnos a la ira del mismísimo Brock Lesnar.


3 **BACKSTAGE.** Los fans lo pedían a gritos y por fin podemos luchar entre bastidores a través de un largo pasillo con varias salas llenas de objetos.



■ Las rivalidades nos llevan a competir en los grandes PPV de la WWE en el Modo MiCarrera. El público está entregado en ellos.

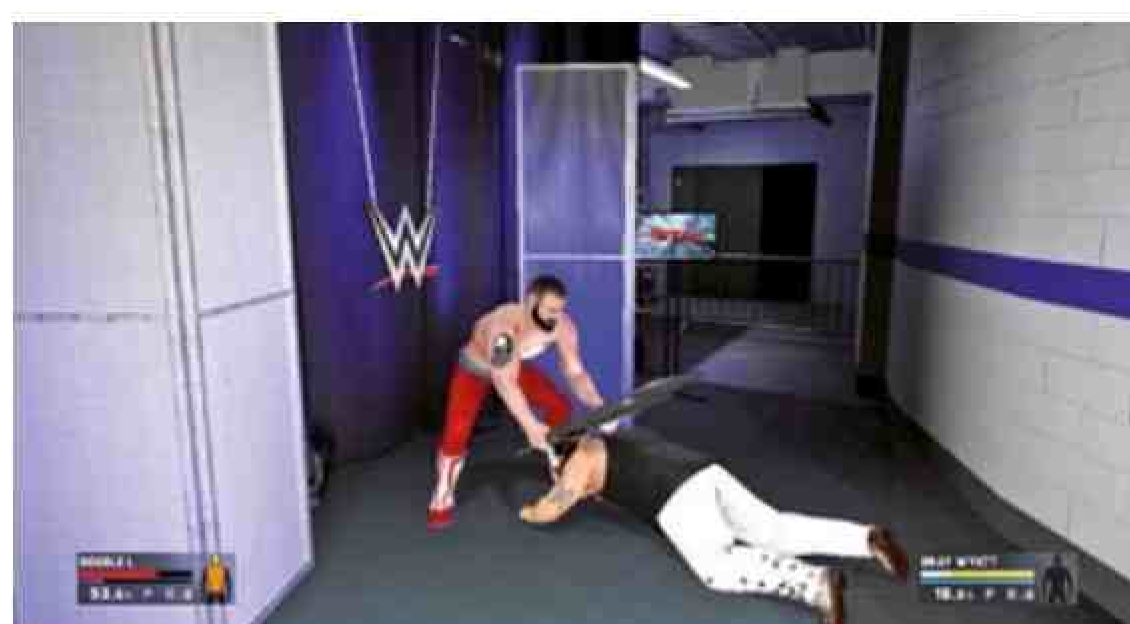


■ El nuevo sistema roll-out permite salir del ring para recuperar energía rápidamente pulsando botones de manera repetida.



■ Las superestrellas de la WWE están clavadas. Cuenta con el roster de luchadores más amplio de toda la saga.





La separación de marcas de la WWE no está reflejada, por lo que faltan algunos títulos como el Universal.

zamos y seguimos fieles a La Autoridad, Heyman manda a La Bestia que se encargue de nosotros. Además, también se incluyen otras novedades como la venta de camisetas o, las tan reclamada por los fans, luchas en el backstage, donde podemos usar todo tipo de objetos para destrozar al rival.

Pero no todo es oro en *WWE 2K17*. La inclusión de todas estas novedades ha provocado que se quede fuera del título el aclamado Modo 2K Showcase, uno de los favoritos de los fans. 2K Games ya ha confirmado que llegará más tarde vía DLC de pago, pero es una gran faena que en esta edición no haya un capítulo gratuito de inicio, y más cuando Brock Lesnar y Goldbergs (exclusivo de reservas) son los rostros de esta entrega. ¿De verdad no se podía haber incluido su rivalidad? Además, el título tampoco tiene en cuenta la reciente división de marcas de la WWE, por lo que continuamos viendo a los luchadores de Raw y SmackDown unificados y a algunos de la talla de Baron Corbin, Finn Balor, Alexa Bliss o Carmella figurando como luchadores de NXT, algo que hace que MiCarrera pierda realismo.

Por su parte, el Modo Universo WWE sigue igual que siempre, aunque también está afectado por la ausencia de la división de marcas, ya que faltan los últimos Campeonatos creados por la compañía para cada marca. Por suerte el Editor es más grande que nunca y nos permite crearlos por nosotros mismos. Gráficamente hay algo de mejoría, aunque cuenta con algún bug puntual, pero la banda sonora no destaca y las voces están en inglés. ■



■ En el Performance Center tiene lugar el tutorial del Modo MiCarrera. Allí aprendemos lo básico sobre las novedades.



■ Ventas de camisetas. Tenemos que estar atentos y cambiar con frecuencia la camiseta de salida al ring para ganar más dinero.

» EL EDITOR MÁS COMPLETO DE LA SAGA

La entrega de este año nos permite crear casi cualquier cosa que imaginemos, como nuevas arenas o los nuevos cinturones de SmackDown y Raw, grandes ausencias de esta entrega. Además, podemos compartir nuestras creaciones con la comunidad y descargar las que creen otros jugadores.



ENTRADAS. Podemos crear entradas al ring para cualquier luchador y la forma de hacerlo sigue siendo igual de intuitiva.



CELEBRACIONES. Por primera vez en la saga podemos crear una escena de victoria. Se acabó ver siempre lo mismo.



TÍTULOS PERSONALIZADOS. Gracias al Editor podemos crear cinturones, como el del Campeonato Universal, que no está.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Las novedades de MiCarrera, el Editor, el amplio roster y el pulido control.

» LO PEOR

La ausencia del Modo 2K Showcase y de la división de marcas. Las Promos mudas.

Te gustará + que...



Te gustará − que...



75	**» GRÁFICOS** Hay una ligera mejora, pero que salga en PS3 le pasa factura.
70	**» SONIDO** Voces en ingles, con Promos mudas. La BSO no destaca como otros años.
85	**» DIVERSIÓN** El control es el más pulido de la franquicia. Te hace sentir en el ring.
80	**» DURACIÓN** MiCarrera y Universo WWE dan cientos de horas. Falta Showcase.
NOTA 75	Ideal para amantes incondicionales del pressing catch, pero sus ausencias le juegan una muy mala pasada.





12

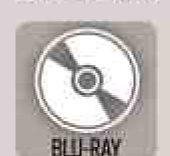
Género:
RPG
Desarrollador:
TOSE CO. LTD
Editor:
SQUARE ENIX
Lanzamiento:
28 DE OCTUBRE
Precio PS4:
59,95 €
Precio PS Vita:
40,99 €

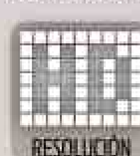

JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **2**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **INGLÉS/JAP.**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

worldoffinalfantasy.square-enix.com



Nibelheim y su reactor de energía Mako es uno de los escenarios más reconocibles.

LA SAGA CUMPLE **TREINTA AÑOS** POR TODO LO ALTO

World of Final Fantasy

Tose Co. firma un título que mezcla una estética al estilo de *Kingdom Hearts*, escenarios y personajes clásicos de la saga *Final Fantasy* y... ¿*Pokémon*?

Los gemelos Reynn y Lann despiertan de un mal sueño en un mundo que no conocen, Grymoire, sin un solo recuerdo en su memoria y unas misteriosas habilidades que les permiten "domar" a cualquier ser hostil con el que se encuentren. Visto así, podría ser el principio de cualquier (buen) RPG, pero si a medida que avanzamos en el juego nos vamos encontrando con escenarios, personajes, enemigos y ataques sacados directamente de alguna de las entregas de *Final Fantasy*, la cosa cambia mucho.

Grymoire alberga pequeños fragmentos de nostalgia repartidos por cada uno de sus rincones; y cuando decimos "pequeños" nos referimos al concepto Chibi. En un principio, solo Reynn y Lann tendrán una proporción física "normal", ya que todos los habitantes de Grymoire, incluyendo míticos como Quistis, Squall, Sephiroth, Tifa o Yuna, son pequeños y caricaturescos. Unido a esta (agradable) falta de seriedad encontraremos unos diálogos, chistes y juegos de palabras (magistralmente traducidos, todo hay que decirlo) a la altura. Aburrirse no es una opción en *World of Final Fantasy*.

El desarrollo clásico del juego es más que suficiente para sostener al título creado por Tose Co. y convertirlo en uno de los grandes JRPG del catálogo de PS4 y PS Vita, pero hay mucho más allá de su argumento lineal (y dividido en capítulos), las clásicas batallas aleatorias



Los personajes y las localizaciones más famosas de la saga se dan cita en *World of Final Fantasy*.

HAZTE CON **TODOS...** LOS **MIRAGES**

Aunque resulta inevitable pensar en *Pokémon*, el sistema de captura de enemigos de World of *Final Fantasy* le da una tremenda profundidad a las batallas y añade un gran desafío a su desarrollo: capturar y evolucionar todos los mirages.



1 **CAPTURA.** Analiza al mirage con la habilidad Libra, encuentra su punto débil y explótalo para debilitarlo y así poder capturarlo.



2 **EVOLUCIONA.** Gana puntos con cada aumento de nivel de experiencia y canjéalos en el árbol de habilidades de cada mirage.



3 **TRANSFIGURA.** Algunos de los mirages son capaces de "transfigurar" su forma para ganar habilidades y adaptarse a nuevas formaciones.



Los cameos están a la orden del día en World of *Final Fantasy*, aunque eso sí, casi todos tendrán este aspecto "chibi" (cabezón).



Los combates por turnos son de lo más clásico, aunque tendrán un modo sencillo repleto de atajos, para los menos puestos.



En el Coliseo podrás poner a prueba a tus mirages (funcionan algo así como los Eones) y a tus torres en cualquier momento.

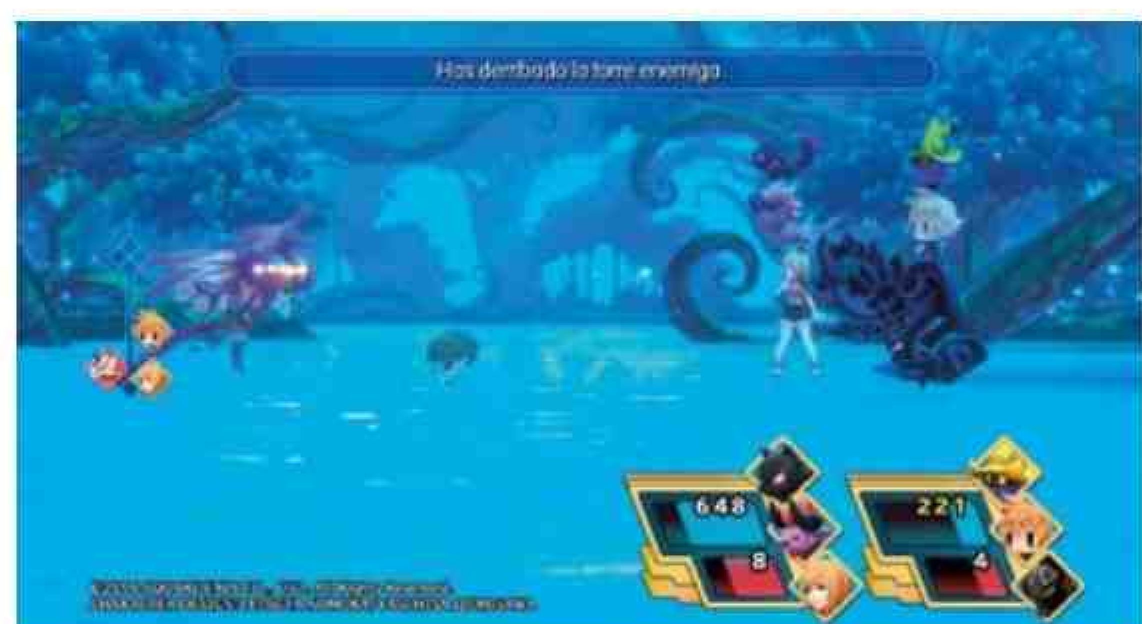




El desarrollo de *World of Final Fantasy* une lo mejor de la saga y del género bajo un halo jovial y desenfadado.

por turnos y las típicas situaciones a las que nos hemos enfrentado en el género durante 30 años.

Capturas y formaciones. Aunque en un principio los combates aleatorios parecen imitar a los clásicos Final Fantasy en sus formas, hay dos detalles que añaden una profundidad nunca vista en la saga de Square: captura de mirages (enemigos) y formaciones de ataque. Si cumplimos los requisitos (atacar con una determinada magia, en un orden específico, etc), podremos capturar a los enemigos y hacer que se unan a nuestro equipo. Una vez ahí, podremos hacerlos evolucionar a través de su árbol de habilidades o modificar su tamaño para adecuarlo a una determinada formación. Los gemelos protagonistas pueden formar dos torres independientes de tres personajes cada uno, combinando mirages de tamaños L, M o S para multiplicar ciertas habilidades o abarcar varias posibilidades con una sola torre. Nunca habíamos visto algo así en un *Final Fantasy* y nos ha encantado lo divertido y original de su planteamiento. *World of Final Fantasy* se ha lanzado a la vez en PS4 y en PS Vita con un desarrollo idéntico y la posibilidad de guardar la partida en la nube para jugar en cualquiera de las dos plataformas, estés donde estés. *World of Final Fantasy* es una fiesta en la que no faltarán las risas, la nostalgia, el rol más clásico y las sorpresa,s como su original sistema de captura de enemigos. Si alguna vez, durante los últimos treinta años, viviste algo especial junto a un *Final Fantasy*, no puedes dejar pasar la oportunidad de jugar a *World of Final Fantasy*.



Algunos ataques desestabilizan las torres de enemigos; utilízalos para explotar sus vulnerabilidades individuales.



Las escenas que desgranan el argumento entremezclan "chistes chibi", situaciones serias y hasta secuencias de anime.

» TORRES MÁS ALTAS HAN... ¿VENCIDO?

Junto a tu hueste de Mirages capturados podrás formar dos torres de tres personajes, una con cada uno de los hermanos protagonistas. Combina habilidades y tamaños para adecuar tus posibilidades a cada combate; acopla y desacopla a los personajes a placer para salir victorioso.



¿KOLOSO O PEZQUECO? Podrás cambiar a placer entre los dos tamaños y afectará directamente al desenlace de las batallas.



FORMACIONES. Podrás crear una torre como Koloso y otra como Pezqueco. tendrás que respetar las "tallas".



ACOPLA Y DESACOPLA. Algunos combates te obligarán a modificar la formación de tus torres.

VALORACION

» LO MEJOR
Los originales sistemas de captura de enemigos y formaciones. El cross-save.

» LO PEOR
Técnicamente no es ninguna maravilla. Su desarrollo es totalmente lineal.

Te gustará + que... FINAL FANTASY TYPE-0 HD

Te gustará − que... FINAL FANTASY XV



81	**» GRÁFICOS** Representa varios universos *FF* sin llegar a ser un prodigio gráfico.
90	**» SONIDO** Voces en inglés o japonés. Clásicos de la saga remezclados son su BGM.
88	**» DIVERSIÓN** La captura de enemigos y las formaciones de torre le dan la vida.
84	**» DURACIÓN** Completar el juego te llevará 40 horas, hacerlo todo, unas 100.
NOTA 85	Un JRPG de lo más clásico con toda clase de guiños a la saga y un sistema de captura de enemigos de lo más divertido.





Género:
PLATAFORMAS
Desarrollador:
RECO TECHNOLOGY
Editor:
RECO TECHNOLOGY
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
19,99 €


JUGADORES **1-2**


JUG. ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **NO**


BLU-RAY **SI**


RESOLUCIÓN **1080 P**

www.recotech.es/



Brocoli Joe y Kaoru la cebolla, dos ninjas que se hartarán de saltar para poder salvar Japón.

UNAS **VERDURAS NINJA** CON MUY MALA UVA

Kyurinaga's Revenge

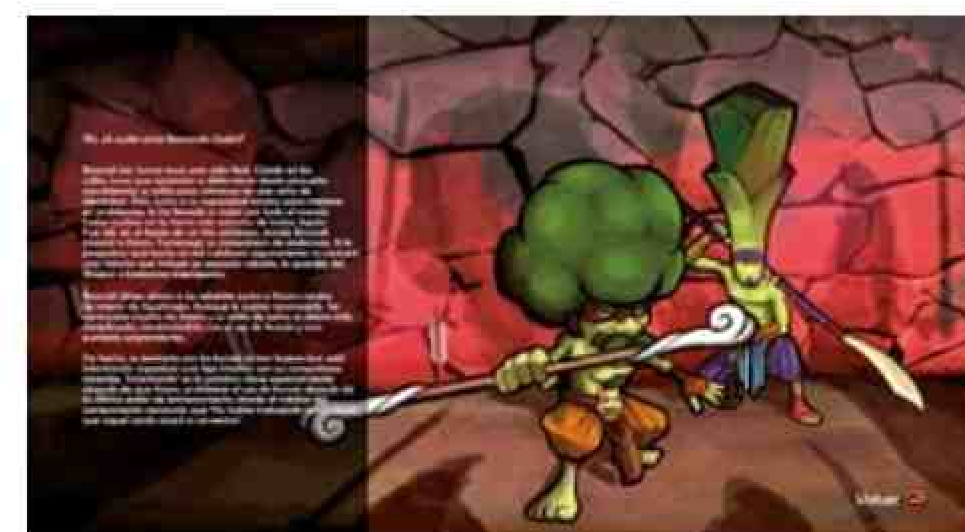
RECO Technology vuelve a las andadas con una nueva aventura de plataformas en 2.5D en la que dos verduras ninja deben salvar Japón.

El estudio español RECO Technology lanzó al mercado el año pasado *Yasai Ninja*, una aventura de plataformas y acción con fases en dos y tres dimensiones. Era original, pero plagada de fallos y las fases 3D estaban muy mal resultas. Sin embargo, RECO ha confiado en el potencial de su producto y nos ofrece ahora una secuela con unas cotas de calidad bastante más elevadas.

El malvado Kyurinaga ha vuelto y pretende volver a sumir Japón en las tinieblas. Nosotros controlaremos a la cebolla Kaoru y a Brocoli Joe, dos héroes que tienen habilidades únicas (Joe lanza kunais y Kaoru tiene explosivos y puede mover cajas) que habrá que combinar para superar 12 niveles (con saltos y también puzles) para llegar a Kyurinaga y volver a derrotarlo. Las fases de plataformas nos pondrán de los nervios en las dificultades más elevadas. Y es que se trata de un juego perfecto para esos jugadores que busquen un desafío a la altura de sus capacidades, con niveles donde tendremos que saltar en el momento justo a la vez que esquivamos varios enemigos. Para hacer más asequible la experiencia, la campaña se podrá superar con un amigo gracias al divertido cooperativo local. Además, el modo Horda y el modo Arena redondean el conjunto y también nos permiten jugar con un amigo en la misma consola. Visualmente estamos ante un juego interesante y sin problemas de rendimiento, pero el apartado sonoro pasa desapercibido. En definitiva, se trata de un juego que supera en todo a la primera entrega y que, pese al ritmo lento de algunas fases, sabe divertir a jugadores de todas las edades.



¿Una col de Bruselas gigante? No podía faltar la típica fase en las que nos persigue algo muy grande...



Los coleccionables, como monedas y piezas de sushi, nos permiten desbloquear arte conceptual en el menú.

TODOS LOS **INGREDIENTES** PARA UNA BUENA ENSALADA



1 **PLATAFORMAS.** La base de la experiencia. En la campaña tendremos un montón de plataformas que superar. Algunas serán dificilísimas.



2 **JEFAZOS.** Habrá fases en las que nos enfrentemos contra jefes finales. Son imponentes, pero sus mecánicas de ataque resultan algo simples.



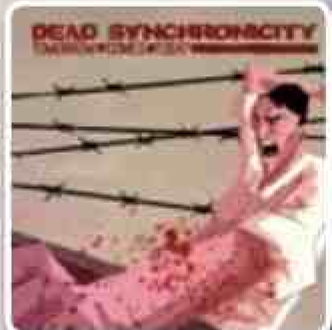
3 **HORDA.** Habrá fases, y un modo entero cooperativo o en solitario, en el que superar hordas pulsando los botones que aparecen en pantalla.

VALORACIÓN

LO MEJOR
El diseño de personajes y escenarios, así como el reto que supone y el cooperativo.

LO PEOR
La banda sonora no es nada del otro mundo y algunas fases resultan bastante lentas.

75	**GRÁFICOS** El diseño es muy simpático y no hay errores notables de rendimiento.
60	**SONIDO** Banda sonora interesante, pero algo simplona y repetitiva.
85	**DIVERSIÓN** Juego para amantes de los retos. En cooperativo es muy divertido.
80	**DURACIÓN** Completar el juego llevará unas 8 horas, según la dificultad.
NOTA 75	Un interesante y divertido plataformas, que gustará a toda la familia, incluidos los jugadores más "hardcore".




Género:
AVENTURA GRÁFICA
Desarrollador:
FICTIORAMA STUDIOS
Editor:
BADLAND GAMES
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
19,99 €


JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**


BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

www.deadsynchronicity.com/es/



Michael es nuestro protagonista. Es un hombre con amnesia y con un futuro bastante incierto...

UN HOMBRE SIN PASADO ES SÓLO UNA **SOMBRA**

Dead Synchronicity: Tomorrow Comes Today

Fictoriama Studios se estrena en la industria de los videojuegos con una aventura gráfica clásica que se desarrolla en un mundo desolador y cruel

El primer juego del estudio español Fictiorama Studios, se estrena en PS4 para que vivamos una aventura cruel y perturbadora, un viaje hasta un mundo postapocalíptco en el que la humanidad está al borde del Fin del Mundo sin electricidad, comunicaciones y casi sin comida. En la piel del amnésico Michael debemos tratar de salvar nuestro Tiempo y recordar quiénes somos.

A lo largo de las 8-10 horas que dura la aventura, exploramos multitud de escenarios, interactuamos con una gran cantidad de objetos y hablamos con personajes de lo más extraños. Una de las mejores cosas que ha hecho Fictiorama Studios es unir el clasicismo más puro de las aventuras gráficas "point & click" con la narrativa más actual. Cada rincón nos da pistas sobre lo que está ocurriendo en este mundo distópico lleno de enfermedades, llantos y maldades en donde tampoco sabes de quién puedes fiarte. La mezcla entre los rompecabezas y la narrativa es perfecta y eso hace que nos metamos todavía más en la historia. Aunque, en ocasiones, a los puzles les falta un poco de dificultad y no nos sentimos realmente en peligro en nuestra huida. *Dead Synchronicity: Tomorrow Comes Today* es un juego muy cuidado, con una historia muy pensada y absorbente que también destaca por su aspecto artístico. Desarrollada con gráficos 2D, es un homenaje al expresionismo alemán, con personajes estilizados y escenarios sombríos. Lo malo es que cuando todo se empieza a aclarar, cortan y cierran para dar paso a una segunda parte que no sabemos cuándo va a llegar. Por lo demás, un gran debut de este estudio español.


En determinados momentos, Michael tiene visiones que intentan ayudarle, aunque no las entiende.


Si estamos muy perdidos podemos pulsar R2 y ver los objetos con los que podemos interactuar.

MODERNIDAD Y **CLASICISMO** EN EL FIN DEL MUNDO


1 **MALETA DE VIAJE.** Como en las aventuras clásicas, contamos con un inventario para guardar objetos y mezclarlos. No falta un libro bitácora.


2 **CHARLA CON EXTRAÑOS.** Los personajes con los que nos encontramos nos dan pistas y, a veces, nos piden realizar alguna misión.


3 **ENCAJANDO PIEZAS.** Durante toda la aventura tenemos que resolver multitud de puzles que van variando de dificultad aleatoriamente.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Un guión adulto, cruel y brutal. Saber mezclar las aventuras clásicas con las modernas.

» LO PEOR
Un final abrupto que puede frustrar. Algunos subtítulos se cortan en la pantalla.

78	**» GRÁFICOS** Un homenaje al Expresionismo alemán con personajes estilizados
76	**» SONIDO** Buenas voces en inglés y banda sonora de la banda Kovalski
80	**» DIVERSIÓN** Los diálogos pueden hacerse un poco largos. Puzles de lógica
82	**» DURACIÓN** Unas 8 horas, pero depende de nuestra pericia con los puzles
NOTA 80	**Una aventura gráfica modesta en recursos, pero muy rica en narrativa y puzles con un estilo artístico muy particular.**





16

Género: **SHOOTER**

Desarrollador: **RESPAWN**

Editor: **ELECTRONIC ARTS**

Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio: **69,99 €**

Precio Legend Edition: **269,95 €**

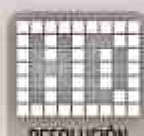

JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **2-16**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

www.titanfall.com/es_es/



El primer *Titanfall* fue exclusivo de Xbox One, esta secuela ofrece la misma idea: acción frenética a pie o pilotando un titán.

UN SHOOTER CON **40 TONELADAS** DE DIVERSIÓN

Titanfall 2

Cuando pensábamos que en otoño reinarían Infinite *Warfare* y *Battlefield 1*, descubrimos un *Titanfall 2* que llega para dar mucha guerra.

Respawn Entertainment es una compañía creada por antiguos integrantes de Infinity Ward, los responsables de algunos de los mejores *Call of Duty* de la historia, que en 2014 lanzaron *Titanfall* en PC y plataformas Xbox. Se trataba de un juego muy interesante cuya vida fue bastante corta debido a la ausencia de un modo campaña y a un multijugador sin profundidad. Ahora llega la secuela a PS4 y es, realmente, espectacular.

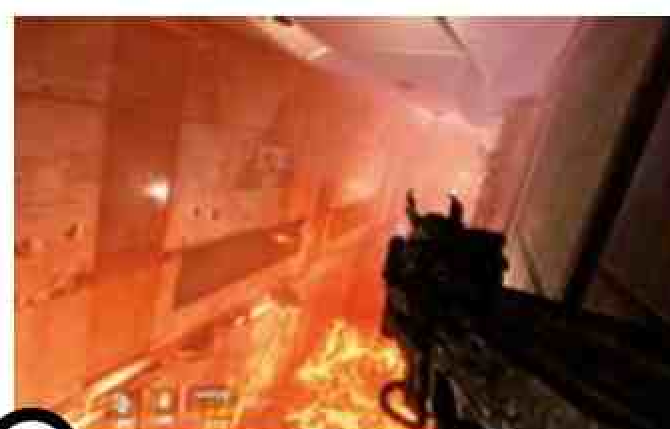
En el universo de *Titanfall* hay dos grandes bandos, la IMC, una megacorporación que quiere industrializar todo el espacio conocido, y la Milicia, los rebeldes que luchan contra la IMC. Además de soldados, en cada bando hay Pilotos, unos combatientes de élite que pueden manejar a unas enormes moles de guerra llamadas Titanes. En el modo historia encarnaremos a un fusilero de la Milicia llamado Jack Cooper que, tras la repentina muerte de su superior, se ve obligado a controlar a BT-7274, el mejor Titán de la Milicia. A lo largo de unas 5-6 horas de campaña (que tiene una historia bastante interesante) forjaremos una amistad con BT y lucharemos contra IMC y un grupo de mercenarios para evitar que éstos se hagan con el control de un arma que podría destruir planetas enteros. No solo pegaremos tiros, ya que hay bastantes niveles en los que solo tendremos que saltar entre plataformas y utilizar artilugios (hay un nivel central que es espectacular) para llegar a nuestro objetivo. Sí, también dispararemos en combates frenéticos,

Enormes máquinas que os harán pasar grandes ratos frente a la consola. De lo más divertido del 2016.

EN LA **VARIEDAD** ESTÁ EL GUSTO



1 **TIROS.** Es un shooter, claro, y no podían faltar los disparos. Eso sí, gracias a los ágiles Pilotos podremos combatir desde todos los ángulos.



2 **PLATAFORMAS.** Casi la mitad de la campaña nos la pasaremos saltando y encadenando saltos a toda velocidad. Hay niveles asombrosos...



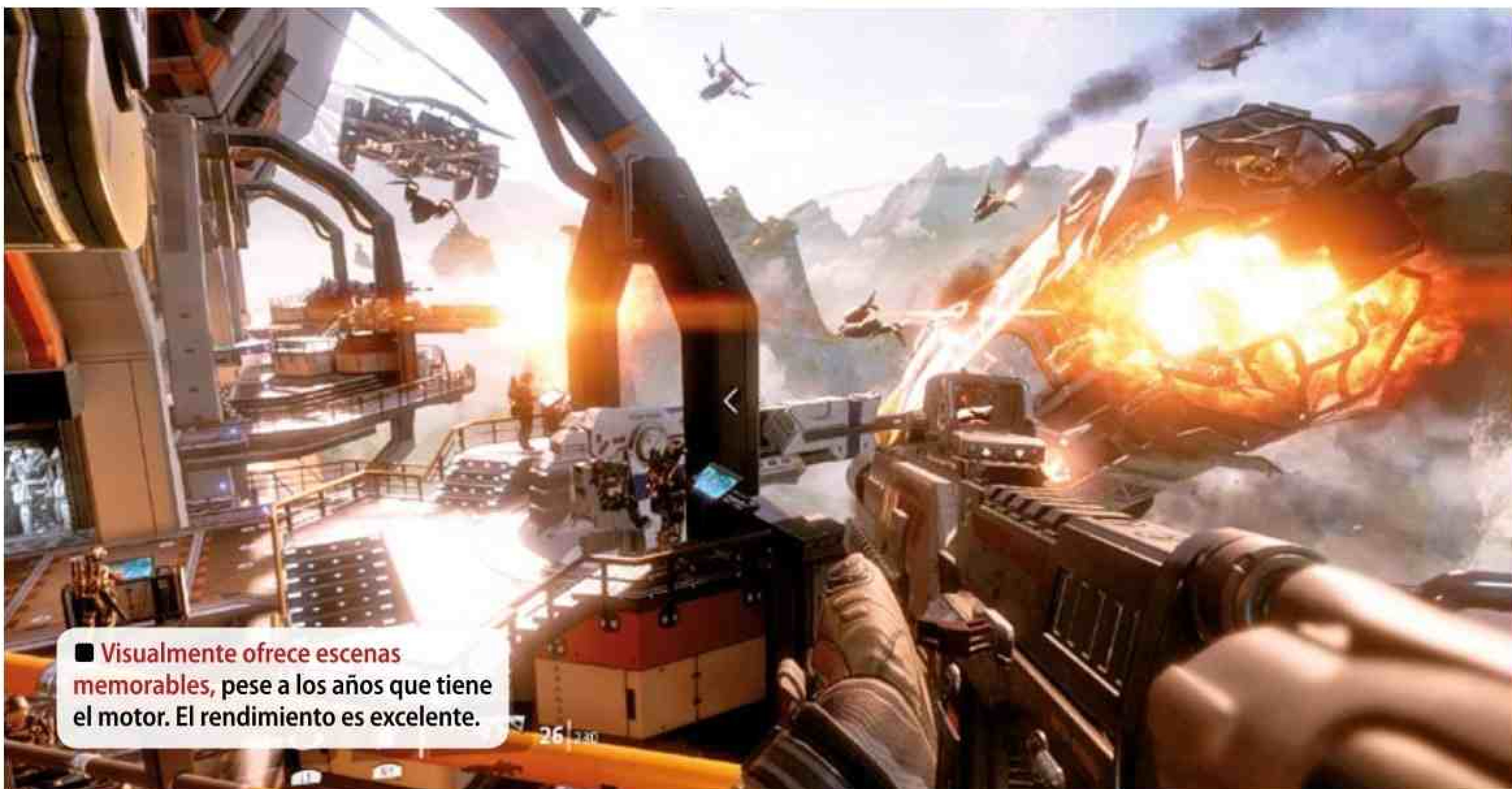
3 **TITANES.** Además de servir de entrenamiento para el multijugador, los combates a lomos de BT-7274 redondean una campaña alucinante.



Podremos hablar con nuestro titán eligiendo qué decir. No tiene trascendencia jugable, pero ayuda a empatizar con BT-7274.



Hay fases memorables en la campaña y, curiosamente, no son de pegar tiros, que alguna hay, sino de superar niveles de plataformas.



Visualmente ofrece escenas memorables, pese a los años que tiene el motor. El rendimiento es excelente.





Titanfall 2 es un juego frenético, con una campaña sorprendente y un multijugador que os atrapará.

pero los mejores niveles son los de plataformas y en los que controlamos a BT mientras luchamos contra jefes finales que tienen una inteligencia artificial bastante lograda.

El multijugador será el que conseguirá hacernos perder la noción del tiempo. No solo hay modos para aburrir (8 principales y uno de partidas personalizadas) sino que constantemente estaremos desbloqueando equipamiento y mejoras para las armas. Al igual que en la Campaña, podremos luchar tanto a pie como a lomos de uno de los 7 titanes disponibles (que se desbloquean dentro de la partida a medida que matamos enemigos). Será fundamental saber movernos bien entre las paredes en modo Piloto y controlar la combinación ataque-defensa del titán para no morir a las primeras de cambio. ¡Ah! En el juego base solo hay siete mapas, pero todos los mapas adicionales que lleguen vía DLC serán completamente gratuitos. Gráficamente, el juego se mueve a unos 60 frames por segundo muy estables tanto en campaña como en el multijugador, pero al veterano motor Source se le empiezan a notar las costuras. Aún así, nos encontramos personajes y titanes con mucho detalle y unos escenarios muy llamativos. En el plano sonoro tenemos buenos efectos y una banda sonora que acompaña bien, pero que no resulta demasiado motivadora. Eso sí, las voces llegan en castellano. En definitiva, aunque *Titanfall 2* no sorprende como el primero (que sólo salió en Xbox One), es mucho mejor juego. Tiene una campaña fantástica y un multijugador de lo más adictivo.



Cada titán tiene habilidades únicas que conoceremos en la campaña para ser luego más efectivos en los modos competitivos.



Los pilotos también pueden realizar acciones especiales, como volverse invisible o usar un gancho. En la guerra todo vale...

LOS SECRETOS DEL MULTIJUGADOR

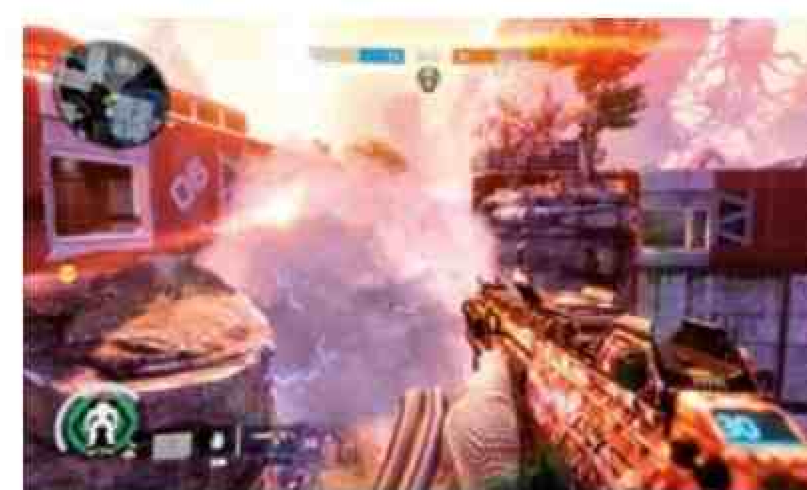
La campaña sorprende y es muy divertida, pero el multijugador es donde echaremos más horas. No es tan simple como aterrizar y empezar a disparar, ya que hay unas nociones básicas que debéis conocer, como los titanes o las características de los mapas, si queréis dominar el competitivo.



PERSONALIZACIÓN. Será muy importante elegir bien el piloto y a nuestro titán e ir evolucionando gracias a los desbloqueables.



ENEMIGOS. Es fundamental saber distinguir entre los bots de la IA y los humanos para conseguir más puntos.



MAPAS. Son variados, pero lo fundamental es aprender a cruzarlos utilizando las paredes para ser un blanco más difícil.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La variedad de situaciones de la campaña, el adictivo multijugador y el apartado sonoro.

» LO PEOR
Visualmente está desfasado. La campaña es corta y tarda bastante en arrancar.

Te gustará + que... COD: BLACK OPS III



Te gustará − que... BATTLEFIELD 1



83	**» GRÁFICOS** Sin problemas de rendimiento, pero al motor Source le pesan los años.
88	**» SONIDO** Voces en castellano, buenos efectos y BSO que acompaña bastante bien.
90	**» DIVERSIÓN** Variedad de situaciones en campaña y multijugador muy adictivo.
85	**» DURACIÓN** En difícil, la campaña son unas 6 horas. El multi tiene vida para rato.
NOTA 87	*Titanfall 2* se cuela entre los juegos a tener en cuenta este otoño gracias a su propuesta adictiva, divertida y frenética.





Género: **AVENTURA GRÁFICA**
Desarrollador: **PENDULO STUDIOS**
Editor: **MERIDIEM**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **34,99 €**

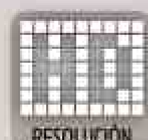

JUGADORES 1


JUG. ONLINE NO


TEXTOS CASTELLANO


VOCES INGLÉS


BLU-RAY SÍ


RESOLUCIÓN 1080 P

http://yesterdayorigins.com/


John Yesterday y Pauline Petit son los personajes con los que jugamos en la aventura.

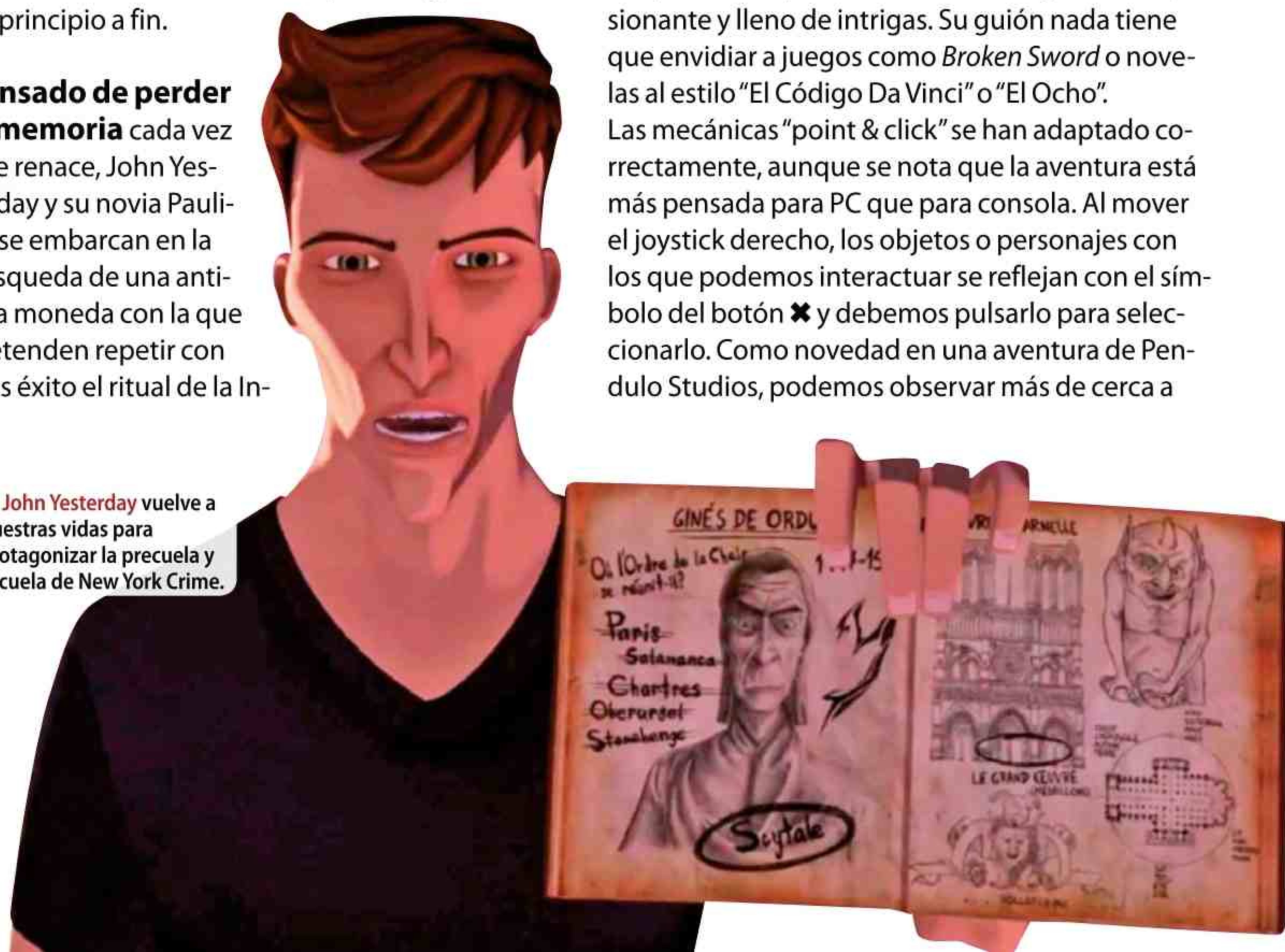
UNA DE LAS MEJORES **AVENTURAS GRÁFICAS** DE PENDULO

Yesterday Origins

Un viaje desde la España del siglo XV hasta el París del siglo XXI para encontrar una extraña reliquia y repetir un antiguo rito para la inmortalidad.

Pendulo Studios regresa a lo grande con *Yesterday Origins*, su nueva aventura gráfica que hace de precuela y secuela para *New York Crimes* (*Yesterday*). El estudio español nos ofrece un título clásico con mecánicas "point & click" modernizadas en el que se mezcla humor, buena trama, personajes bien estructurados y puzles de diferente dificultad que te enganchará de principio a fin.

Cansado de perder la memoria cada vez que renace, John Yesterday y su novia Pauline se embarcan en la búsqueda de una antigua moneda con la que pretenden repetir con más éxito el ritual de la Inmortalidad al que fue sometido John hace años. Por desgracia, no son los únicos interesados y pronto se verán en peligro. La trama de *Yesterday Origins* se estructura mediante flashbacks temporales, viajes por distintos países y multitud de recursos narrativos que podrían resultar confusos, pero Pendulo Studios ha logrado que todo encaje a la perfección para ofrecernos un argumento apasionante y lleno de intrigas. Su guión nada tiene que envidiar a juegos como *Broken Sword* o novelas al estilo "El Código Da Vinci" o "El Ocho".
Las mecánicas "point & click" se han adaptado correctamente, aunque se nota que la aventura está más pensada para PC que para consola. Al mover el joystick derecho, los objetos o personajes con los que podemos interactuar se reflejan con el símbolo del botón ✖ y debemos pulsarlo para seleccionarlo. Como novedad en una aventura de Pendulo Studios, podemos observar más de cerca a



John Yesterday vuelve a nuestras vidas para protagonizar la precuela y secuela de New York Crime.

» EL CÓDIGO **HISPÁNICO** DE LAS AVENTURAS

Yesterday Origins es una aventura que mezcla investigación, thriller, historia, ocultismo... para ofrecernos grandes momentos de exploración, rompecabezas y conversaciones. A veces es muy complicado llevar 500 años vivo...


1 **BUSCANDO EN LA HISTORIA.** Exploramos diversos escenarios en los que encontramos múltiples objetos, algunos muy bien escondidos.


2 **4 EN 1 EN PUZLES.** Pendulo ha diseñado un nuevo sistema de mezcla de objetos e "info ítems" con el que ejercitaremos nuestras neuronas.



3 **VUESTRA MERCED DEBE HABLAR** con más de 25 personajes para recabar importante información y así poder continuar la aventura.



■ Nos movemos entre el pasado y el presente mediante flashbacks con el fin de descubrir la ubicación de una moneda con poderes.



■ *Yesterday Origins* está muy influenciado por las novelas gráficas, cómics y el cine, al superponer planos, viñetas emergentes...



■ Gracias a nuestro ojo artístico encajamos las piezas de todos los puzles que nos encontramos en el camino





Los que entréis no podréis escapar a sus intrigas y hechizo. Un canto a las aventuras gráficas con sabor español

nuestro personaje y así encontrar pistas o resolver rompecabezas. Otra innovación son los info ítems, información adicional que se consigue en conversaciones con determinados personajes o realizando alguna acción. Para avanzar en la trama, debemos mezclarlos con alguno de los objetos que vamos encontrando en los variados escenarios y así descifrar los puzles. En total, se pueden llegar a mezclar hasta cuatro objetos o ítems.

Los rompecabezas de *Yesterday Origins* tienen una buena curva de dificultad que va en aumento según progresamos. Nos han hecho agudizar el ingenio y hasta volvernos locos al no hallar la solución de alguno de los puzles. A nivel técnico, el juego cumple con creces, aunque en el momento de realizar este análisis tenía algunos bugs y bajadas de imagen por segundo que, según nos han informado, se solucionarán con un parche. Con el uso del motor Unity y el 3D han podido crear una magnífica ambientación que es capaz de transportarte a cada uno de los rincones que visitamos. A esto hay que añadir la banda sonora que cuenta con un gran número de composiciones en función del escenario o el personaje. Por ejemplo, música de Jazz para el personaje de Pauline con el que quieren indicarnos su personalidad. Una aventura gráfica para disfrutar que nos ha dejado muy satisfechos y que está a la altura de los primeros títulos de la saga *Runaway* o *Hollywood Monsters*. Si no jugaste a la anterior aventura, no te preocupes, no es necesaria para disfrutar por completo de *Yesterday Origins* y vivir todo el suspense. ■



■ Por primera vez en una aventura de Pendulo podemos interactuar con nuestro propio personaje con sólo pulsar triángulo



■ Con el motor Unity y la buena programación, se pueden crear elementos mucho más cinematográficos y sombras dinámicas.

» INVESTIGANDO PARA CREAR UN VIDEOJUEGO

Desarrollar un juego no es una tarea nada sencilla y lo demuestra que *Yesterday Origins* pudo no ver la luz. El proyecto estuvo parado durante un tiempo, pero con la ayuda de Microids y Stage Clear logró salir adelante. Investigar, escribir, programar... Pendulo ha creado una aventura con corazón.



LOS ESCENARIOS Y ANIMACIONES. Primero se dibujaron a mano y una vez que el resultado les convenció se pasaron a 3D.



DENTRO DEL GUIÓN. Hay guiños a la cultura geek, pero también a la Historia y el Arte que se ponen al servicio de la ficción.



LOS PERSONAJES. Están basados en actores como Vincent Cassel y cuentan con su propia historia vital y personalidad.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Una historia bien estructurada y llena de humor. Buena curva de dificultad en los puzles.

» LO PEOR

Algunas conversaciones se pueden hacer un poco largas. Pequeños bugs y fallos técnicos.

Te gustará + que... Te gustará + que...



87	**» GRÁFICOS** Una aventura desarrollada con el motor Unity y entornos 3D.
85	**» SONIDO** Voces en inglés con subtítulos en castellano. Variada BSO.
90	**» DIVERSIÓN** Guiños a la cultura geek, bromas de lo más ocurrentes... Puro Pendulo.
90	**» DURACIÓN** Unas 8 horas que se pueden ampliar según nuestra destreza.
NOTA 88	Una aventura llena de momentos estelares y puzles complicados que ha superado todas nuestras expectativas.





7

Género:
VELOCIDAD
Desarrollador:
ARTEFACTS STUDIO
Editor:
MICROIDS
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
39,95 €

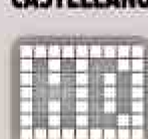

JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **2-10**

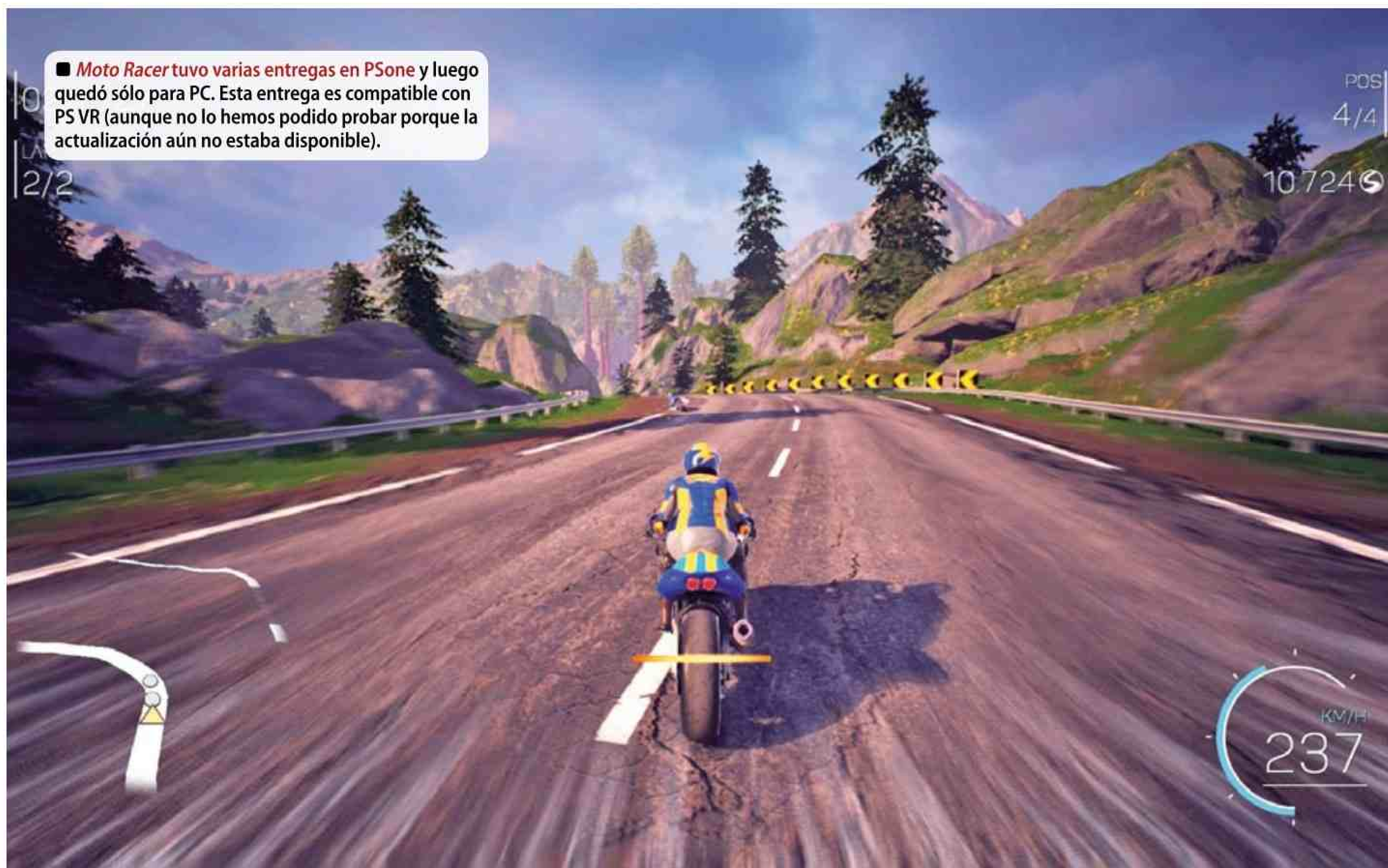

TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.microids.com/FR/actualites/moto-racer-4,77



■ *Moto Racer* tuvo varias entregas en PSone y luego quedó sólo para PC. Esta entrega es compatible con PS VR (aunque no lo hemos podido probar porque la actualización aún no estaba disponible).

CONDUCCIÓN, PIRUETAS Y GOLPES **SOBRE DOS RUEDAS**

Moto Racer 4

"Arcade" y "motos" son dos palabras que cada vez se llevan menos en los videojuegos, pero Microids ha tirado de ambas para fabricar este título.

Los arcades de velocidad a los que no les importa el realismo llevan años de capa caída, pero Artefacts Studio y Microids han tratado de devolverlos a escena con *Moto Racer 4*. Hablamos de un juego que tiene buenos mimbres, pero que no acaba de ser lo suficientemente competitivo, pues hoy en día es difícil destacar en un género tan dependiente de lo técnico.

El juego nos permite pilotar motos de carretera y de cross, de modo que se prima la espectacularidad, con turbos que dependen de que hagamos caballitos, piruetas y buenos aterrizajes. En líneas generales, el control responde bien y los escenarios cuentan con buenos diseños y algunos atajos. Sin embargo, la detección de colisiones no funciona bien del todo y, cuando esquivamos algo al límite, puede que rodemos por los suelos, aunque no hayamos tocado el objeto de marras. El modo Carrera, que es el eje del juego, cuenta con una estructura muy mejorable. Hay 50 eventos que hay que ir desbloqueando, con tres estrellas por cada uno, pero antes de empezar cada uno se nos obliga a "apostar" sin mucho sentido. Por ejemplo, si vamos a por dos estrellas y el objetivo es quedar segundo, dará igual que ganemos, pues nunca nos llevaremos las tres. Ahora bien, si vamos a por las tres y fallamos, perderemos las estrellas que hubiéramos conseguido en ese evento y tocará repetirlo, con el agravante de que la dificultad está descompensada y los circuitos tienden a repetirse, ya que sólo hay siete. En fin, una buena idea que no termina de cuajar, aunque tiene el extra de ser compatible con PS VR.



■ Hay tres cámaras disponibles: dos exteriores y una en la cúpula, que resulta bastante difícil de gestionar.



■ Los gráficos son bastante discretos, pero hay algunos efectos notables, como el de este encendido atardecer.

UN ARCADE DE LOS DE LA **VIEJA ESCUELA**



① **TODOTERRENO.** Cada piloto tiene una moto de carretera y otra de motocross, dependiendo del trazado. Se mejoran con puntos de experiencia.



② **PUNTOS DE ESTILO.** El juego premia las acrobacias en el aire, los caballitos o los guantazos a los rivales. El tono es marcadamente arcade.



③ **PERSONALIZACIÓN.** Podemos cambiar los colores del mono, el casco, el carenado y el emblema de cada uno de los diez pilotos que hay en el juego.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El control responde bastante bien, con un buen sistema de turbos. Hay soporte para VR.

» LO PEOR
La estructura de misiones es molesta. La IA no está ajustada. Algunas colisiones al límite.

65	**» GRÁFICOS** El motor Unreal 4 cumple, sin más, pero está lejos de la élite del género.
65	**» SONIDO** Los motores suenan correctos y hay alguna melodía bastante pegadiza.
60	**» DIVERSIÓN** El control en sí es aceptable, pero el conjunto no acaba de encajar bien.
70	**» DURACIÓN** El modo Carrera tiene 50 eventos y hay multijugador online y local.
NOTA 65	Tiene buenas ideas, pero se queda a medio gas, con pocos trazados y una estructura de misiones que puede enervar.





Género: **VELOCIDAD**
Desarrollador: **KYLOTONN RACING GAMES**
Editor: **BADLAND GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**

JUGADORES 1-2	JUG. ONLINE 2-8
TEXTOS CASTELLANO	VOCES CASTELLANO
BLU-RAY SÍ	RESOLUCIÓN 1080 P

www.wrcthegame.com/



El Mundial de Rallies 2016 está a punto de concluir, pero es ahora cuando se lanza el juego oficial.

NO CORTES LA CURVA, SOBRESALTO... Y EN ZANJA 2

WRC 6

Kylotonn trae su segundo juego del Mundial de Rallies, pero no ha tomado apenas notas de los errores de 2015 y apenas consigue entrar en los puntos.

Hacer un juego de velocidad competitivo es difícil, en la medida en que es uno de los géneros que más dependen del apartado técnico. La tarea se complica aún más si el estudio que lo desarrolla es pequeño y no tiene los mismos recursos tecnológicos que los grandes. Por eso, extraña que una licencia tan relevante como la del Mundial de Rallies esté en manos del pequeño estudio francés Kylotonn, que hace con ella lo que puede. Probablemente, esto se explica, en parte, porque el WRC ya no tiene la relevancia mediática de antaño, cuando llegó a ser exclusivo de PS2, bajo la mítica dirección de Evolution Studios.

Sea como fuere, *WRC 6* es la segunda entrega de la saga que firma Kylotonn, con similares virtudes y defectos a los que ya presentó la anterior hace un año. Si sois de los que disfrutan viendo a Ogier, Latvala o Sordo dando saltos, el juego os complacerá, pues recrea la temporada que está tocando ya a su fin, con tramos cronometrados en catorce rallies. El control se ha pulido ligeramente y se nota más la diferencia entre superficies. Además, al jugar con volante, el force feedback es mayor. Por si os lo preguntáis, no hay rebobinado, para dar importancia a las reparaciones en el parque cerrado. Sin embargo, se echan en falta más opciones de configuración, como la típica del control de tracción. La IA firma tiempos extraños a menudo, algunas penalizaciones son injustas y el copiloto no para de vomitar notas, algunas contradictorias. El apartado técnico está lleno de flaquezas, con unos paisajes faltos de detalle o cámaras algo incómodas. Kylotonn necesita dar un acelerón.



Las cámaras no son particularmente cómodas, ni la del volante ni las exteriores, demasiado cercanas al coche.



Se puede correr a distintas horas: amanecer, mediodía, tarde y noche. Los efectos de iluminación son correctos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La licencia tiene su encanto y están todos los rallies del calendario. El control ha mejorado.

» LO PEOR
Técnicamente es flojo y los tiempos de la IA dan tumbos. El copiloto. Ha salido tardísimo.

60	**» GRÁFICOS** Todo está muy lejos de lo que se le debe exigir hoy en día al género.
60	**» SONIDO** Los motores cumplen, pero lo del copiloto es un galimatías inenarrable.
65	**» DIVERSIÓN** El control ha mejorado, sobre todo con volante, pero fallan las físicas.
70	**» DURACIÓN** Hay 70 tramos diferentes, pero los modos de juego son muy básicos.
NOTA 62	La licencia es una garantía y se han hecho ciertas mejoras, pero Kylotonn no acaba de dar el do de pecho que requiere el género.

» TRATANDO DE SACAR PETRÓLEO DEL **MUNDIAL DE RALLIES**



① **LICENCIA.** Las tres categorías del Mundial están presentes, con veinte pilotos de WRC, veinte de WRC 2 y diez de Junior WRC. ¡Viva Sébastien Ogier!



② **RALLIES.** Hay catorce: Argentina, Montecarlo, Suecia, México, Portugal, Cerdeña, Polonia... Hace su debut el de China, que se disputa sobre asfalto.



③ **CARRERA.** Es el modo principal. Empezamos en Junior WRC y debemos ascender. También hay retos, online y multijugador a pantalla dividida.





Género: **AVENTURAS**
Desarrollador: **TT GAMES**
Editor: **WARNER BROS.**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **49,99 €**

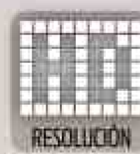

JUGADORES 1


JUG. ONLINE 1-2


TEXTOS CASTELLANO


VOCES CASTELLANO


BLU-RAY SÍ


RESOLUCIÓN 1080 P

www.ttgames.com



Las ocho películas de la saga están fielmente recreadas, con el humor habitual de LEGO, en un juego para PS4 que reúne los dos aparecidos en PS3.

LA **MAGIA** DE HARRY POTTER LLEGA A **PS4**

LEGO Harry Potter Collection

El mago más famoso de todos los tiempos regresa a Hogwarts con sus dos grandes aventuras de LEGO remasterizadas.

Harry Potter se estrena en PS4 gracias al recopilatorio remasterizado de los Años 1-4 y 5-7 de sus aventuras de LEGO, que se presentan sin cambios con respecto a los juegos originales DE PS3, más allá de la inclusión de mejoras en el apartado visual, como mayor resolución, mejores efectos e iluminación más trabajada. El resultado, aunque se nota, se queda algo pobre y creemos que algunas mejoras más podrían haber ayudado a ofrecer un resultado más satisfactorio, aunque los gráficos nunca han sido la clave de los juegos de LEGO...

Los juegos originales no han sufrido cambios en lo jugable. Son los mismos juegos, pero ahora remasterizados en PS4. El universo de Harry Potter está perfectamente recreado para que podamos disfrutar de dos grandes aventuras repletas de magia. Puzles, duelos, hechizos, pociones y decenas de personajes de los siete libros y ocho películas de Harry Potter son las principales características de esta colección. Todo ello con el humor y la diversión que siempre han estado presentes en la franquicia LEGO, diversión que se multiplica jugando con un amigo gracias al cooperativo local. El apartado sonoro destaca por una fantástica banda sonora, aunque no hay voces ni conversaciones. La *Colección LEGO Harry Potter* es una remasterización correcta que hará las delicias de los fans que no pudieron disfrutar de las aventuras originales en PS3. Si ya las jugasteis en su día, creemos que las mejoras visuales no justifican pasar de nuevo por caja, aunque si no las jugasteis y sois fans del mago os los pasaréis en grande.



Los hechizos y pociones son vitales en el desarrollo de la aventura y nos ayudarán a superar los niveles.



Niveles variados con situaciones que van desde vuelos con escoba hasta huidas en vehículos.

LAS CLAVES PARA SER UN **BUEN MAGO**



1 **PUZLES.** Ingeniosos y muy divertidos, los puzles de *LEGO Harry Potter* son variados y aprovechan las habilidades de los personajes.



2 **ESCENARIOS.** Durante la aventura pasamos por localizaciones del universo Harry Potter como el Callejón Diagon o Hogsmade.



3 **PERSONAJES.** Hagrid, Snape, Hermione, Ron, Dumbledore... Más de 150 personajes del universo Harry Potter esperan la aventura de LEGO.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Duración, los duelos, el cooperativo y la recreación del mundo de Harry Potter.

» LO PEOR
Remasterización algo pobre. Se echan en falta más mejoras y/o añadidos.

75	**» GRÁFICOS** Correctos. Es un remaster pobre, que podría haber dado más de sí.
85	**» SONIDO** Fantástica música, con la BSO de las películas, pero sin voces.
86	**» DIVERSIÓN** Es un placer recorrer el mágico universo de Harry Potter.
85	**» DURACIÓN** 12 horas para la historia, y muchas más para descubrirlo todo.
NOTA 84	**LEGO Harry Potter en PS4 es una remasterización correcta, que incluye decenas de horas de diversión, magia y humor.**



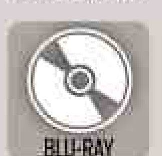
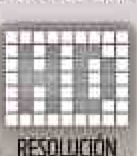
16

Género:
SANDBOX
Desarrollador:
ROCKSTEADY/ VIRTUOS
Editor:
WARNER
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
49,99 €


JUGADORES **1**

JUG. ONLINE **NO**

TEXTOS **CASTELLANO**

VOCES **CASTELLANO**

BLU-RAY **SÍ**

RESOLUCIÓN **1080 P**

www.batmanreturntoarkham.com/



El nuevo modelado de los personajes ha añadido colores que, francamente, no necesitaban.

LAS **OBRAS MAESTRAS** DE ROCKSTEADY LLEGAN A **PS4**

Batman: Return to Arkham

Virtuos nos lleva de nuevo a Arkham en la remasterización para PS4 de los dos primeros títulos protagonizados por Batman en PlayStation 3.

Si hay una saga que nos cautivó en PS3 y que ha mantenido el "hype" y aumentado su calidad en su paso a PlayStation 4 esa es... *Uncharted*, pero está claro que la saga de *Batman* está muy cerca del nivel de calidad de los títulos protagonizados por Nathan Drake. Los dos juegos que crearon un nuevo tipo de "sandbox" en PS3, uniendo una profunda exploración (sobre todo a través del "modo detective"), evolución del personaje y un sistema de combate completo, variado y original (imitado sin ningún pudor por *El Señor de los Anillos: Sombras de Mordor*, entre otros), llegan ahora a PS4 de mano de Virtuos.

Quédate con el recuerdo. Si te gustó *Arkham Knight*, no puedes dejar pasar la oportunidad de jugar a sus precuelas... si no las has jugado antes, claro. *Arkham Asylum* y *Arkham City* son parte de la historia del videojuego, grandísimos títulos que todo el mundo debería jugar, pero si ya disfrutaste de ellos en PS3, no podemos aconsejarte encarecidamente este "doble remake" de Virtuos. Lejos de ser simples "ports" de los juegos, se han rediseñado una buena cantidad de elementos, se han añadido nuevos efectos gráficos y de iluminación (todo un acierto, ahí sí)... Pero Virtuos se ha dejado el aspecto "oscuro" de la saga en el proceso, remodelando a los personajes como si les hubieran maquillado con Titanlux. Y lo peor es que, contando con un hardware muy superior, han conseguido que ambos juegos se muevan peor y de forma más inestable que en PS3. Si no los jugaste en su día, es una compra recomendable, pero si ya los disfrutaste en la pasada generación, quédate con el recuerdo.



El nivel de detalle y la complejidad de la ciudad de Arkham es espectacular, incluso cinco años después.



El uso de la iluminación y algún que otro efecto gráfico es lo mejor de los remakes creados por Virtuos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La oportunidad de jugar a obras maestras, referentes en el género sandbox, en PS4.

» LO PEOR
Los nuevos (y excesivamente coloristas) modelos 3D. Inestabilidad en su framerate.

70	**» GRÁFICOS** Nadie diría que son juegos de PS3, aunque su framerate es inestable.
84	**» SONIDO** Magistral doblaje, pero tiene cierta inestabilidad en los volúmenes.
92	**» DIVERSIÓN** Exploración, lucha, sigilo... auténticos referentes en el género sandbox.
92	**» DURACIÓN** Entre ambos hay misiones, secretos y mapeado para más de 100 horas.
NOTA 80	Si no los jugaste en PS3 una gran ocasión, aunque sus modelos 3D y su framerate nos no están a la altura de PS3.

» ¿HABRÁ SIDO **BUENA IDEA** REGRESAR A **ARKHAM EN PS4**?



1 **ILUMINACIÓN.** Virtuos le ha dado a los dos juegos unos efectos de iluminación de nueva generación que no existían en las versión para PS3.



2 **MODELOS 3D.** Los oscuros modelos de los Batman originales se han coloreado en exceso y han perdido su esencia. Parecen muñecos.



3 **ESTABILIDAD.** Aunque la potencia de PS4 debería mover los dos juegos con soltura, su inestable y bajo framerate resulta evidente.





Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **TOYS FOR BOB**
Editor: **ACTIVISION**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio PS3/PS4: **69,95 €**
Precio Crash Edition: **99,95 €**

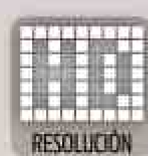

JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **2-8**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

www.skylanders.com/es/



Personalizar a nuestro Skylander Imaginator con nuevo equipo y ataques es una gozada.

DEJA VOLAR TU **IMAGINACIÓN** Y CREA TU PROPIO HÉROE

Skylanders Imaginators

Los Senseis se unen a la posibilidad de crear nuestros propios Skylanders para regalarnos una de las entregas más interesantes de la saga.

Un año más los Skylanders regresan con una gran aventura que entra directamente en el podio de las mejores de la franquicia. La posibilidad de crear a nuestros propios héroes, los Imaginators, y la llegada de los Senseis, un nuevo tipo de poderosos Skylanders, son las principales novedades de esta nueva entrega de la saga.

La historia principal es sólo el comienzo de una gran aventura, y es que *Skylanders Imaginators* esconde decenas de horas de diversión gracias a tesoros, coleccionables, desafíos, puzles, misiones secundarias y la búsqueda de nuevo equipo con el que mejorar a nuestro Skylander creado. Por si fuera poco, volvemos a contar con el modo de Carreras que ya estuvo presente en *SuperChargers*, y que nos permite disfrutar tanto en solitario como en compañía de amigos de los divertidos vehículos de Skylanders.
El fantástico diseño de niveles es uno de los puntos fuertes de la aventuras y nos regala alguno de los mejores momentos del juego, en escenarios como un salón de juegos o un parque de atracciones. Su apartado visual mantiene la línea de lo visto en la anterior aventuras. No existe evolución, pero sus gráficos siguen siendo vistosos y muy coloridos. Por su parte la banda sonora destacada por algunos temas épicos y el juego llega con voces en castellano. *Skylanders Imaginators* es uno de los mejores juegos de la saga, que además en PS4 cuenta con el plus de recibir antes que nadie a un invitado muy especial: Crash Bandicoot. El personaje está presente en el juego con su propio nivel y tiene una edición exclusiva del Starter Pack.


La variedad sigue siendo una seña de identidad de Skylanders. Puzles, desafíos, tesoros, secretos...


El diseño de niveles es fantástico y nos regala espectaculares momentos durante la aventura.

STARTER PACK Y VARIAS EDICIONES

El Starter Pack de *Skylanders Imaginators* incluye un cristal de creación de fuego para que podamos crear a nuestro propio héroe, dos Senseis (Golden Queen y King Pen) y el nuevo portal de poder que es compatible con todas las figuras de anteriores entregas de la saga. El único pero es que las trampas sólo se pueden usar en el modo de carreras.



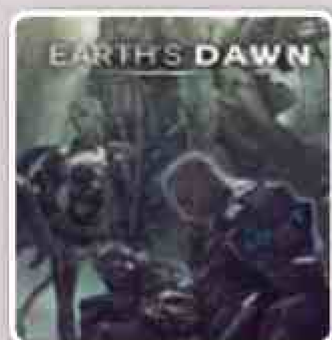
El Starter Pack contará con varias ediciones, como la Dark Edition o la de Crash Bandicoot.

VALORACIÓN

LO MEJOR
Poder crear nuestro propio Skylander. Los nuevos Senseis. Su duración.

LO PEOR
Tener que pasar por caja para adquirir más figuras. En ocasiones puede ser repetitivo.

80	**GRÁFICOS** No hay evolución, pero sí son vistosos y cumplen con nota.
85	**SONIDO** Voces en castellano y banda sonora con temas épicos.
88	**DIVERSIÓN** Acción y humor para toda la familia combinados a la perfección.
88	**DURACIÓN** 10 horas para la historia y muchas más para completar todo.
NOTA 85	*Skylanders Imaginators* es una de las mejores aventuras de la saga. Acción y diversión combinadas a la perfección.



12

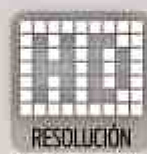
Género:
ACCIÓN - ROL
Desarrollador:
ONEOREIGHT
Editor:
BADLAND GAMES
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
29,99 €


JUGADORES **1**

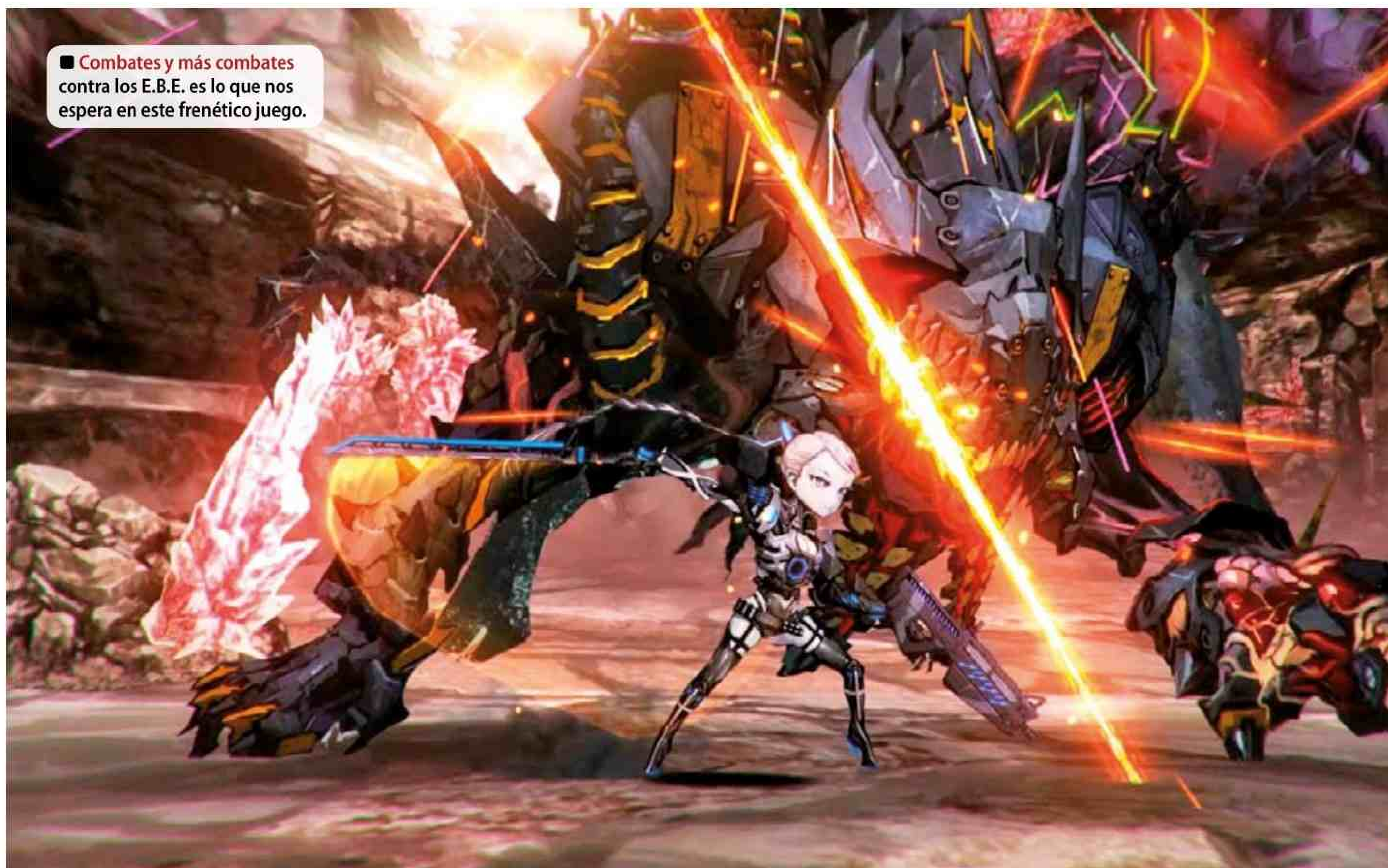
JUG. ONLINE **NO**

TEXTOS **CASTELLANO**

VOCES **JAPONÉS**

BLU-RAY **SÍ**

RESOLUCIÓN **1080 P**

badlandgames.com/es/



Combates y más combates contra los E.B.E. es lo que nos espera en este frenético juego.

LUCHANDO **CONTRA LOS ALIENS** EN 2 DIMENSIONES

Earth's Dawn

Para salvar a la humanidad de esta invasión alienígena hace falta habilidad en combate y mucha destreza creando equipamiento. ¿Las tienes?

Un año después de su salida en Japón, donde recibió el nombre de *Earth's Wars*, este juego de acción con elementos RPG llega ahora a Europa para llevarnos a su futuro post-apocalíptico, y en el que una raza alienígena, de nombre E.B.E., ha invadido la Tierra. ¿Nuestro objetivo? Crear un soldado personalizado de los A.N.T.I., la mayor fuerza militar, y liderar la contraofensiva.

Los combates en 2D son el pilar sobre el que se sostiene la campaña de *Earth's Dawn*, que se divide en misiones principales y secundarias. En todas ellas debemos cumplir un objetivo que, en realidad, sirve de excusa para ponernos frente a continuas hordas de aliens. El sistema de lucha es bastante limitado, ya que solo contamos con un botón de ataque cuerpo a cuerpo, otro de disparo y otro de salto, que se puede acompañar con un "turbo" que nos propulsa ligeramente en cualquier dirección. Por ello, y pese a la relativa variedad de enemigos, el juego se apoya demasiado en la mecánica "machacabotones", lo que hace que echemos en falta mucha más profundidad en este aspecto. En su lugar, los desarrolladores han optado por introducir un completo sistema de desarrollo de experiencia, habilidades y creación de equipo, que resulta determinante para mejorar nuestras características, pero que no aporta demasiado a nivel jugable, llegando incluso a hacerse algo tedioso al "obligarnos" a repetir tareas secundarias para acumular los componentes o experiencia necesarias para equiparar nuestra fuerza a la del siguiente enemigo final, que siempre destaca por su dureza, pero que tampoco logra romper la rutina.



Los enemigos son variados, aunque la forma de eliminarlos no suele diferir mucho de unos a otros.



La estética anime prima, sobre todo en las ilustraciones que sirven de hilo narrativo entre las misiones.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El completo sistema de personalización de habilidades y de creación de equipo.

» LO PEOR
Falta de variedad en los objetivos, sistema de lucha y apartado gráfico demasiado simples.

65	**» GRÁFICOS** Demasiado básicos y repetitivos, aún para ser un juego en 2D.
67	**» SONIDO** Las melodías y efectos acompañan. Las voces están en japonés.
69	**» DIVERSIÓN** Al principio convence, pero pronto puede volverse muy repetitivo.
75	**» DURACIÓN** El número de misiones y opciones de personalización es grande.
NOTA 71	Tiene algunos aciertos, pero la escasa "chicha" de las misiones y del sistema de lucha le hacen peder muchos enteros.

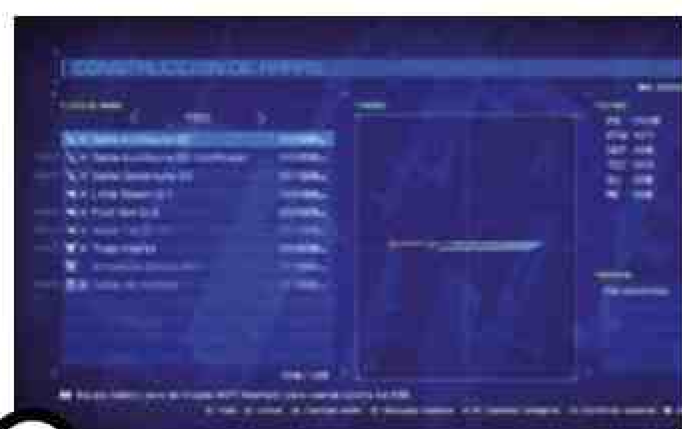
» GESTIONANDO **NUESTRA CAMPAÑA** CONTRAOFENSIVA



① **LAS MISIONES** principales y secundarias, nos son asignadas desde el centro de operaciones de los A.N.T.I, y se limitan a avanzar y luchar.



② **LAS HABILIDADES** de nuestro soldado se pueden modificar desde un complejo menú, haciendo que mejore nuestra potencia en combate.



③ **CREAR ARMAS,** armaduras y otros objetos es posible desde este menú, usando para ello los objetos que sueltan los enemigos al caer.



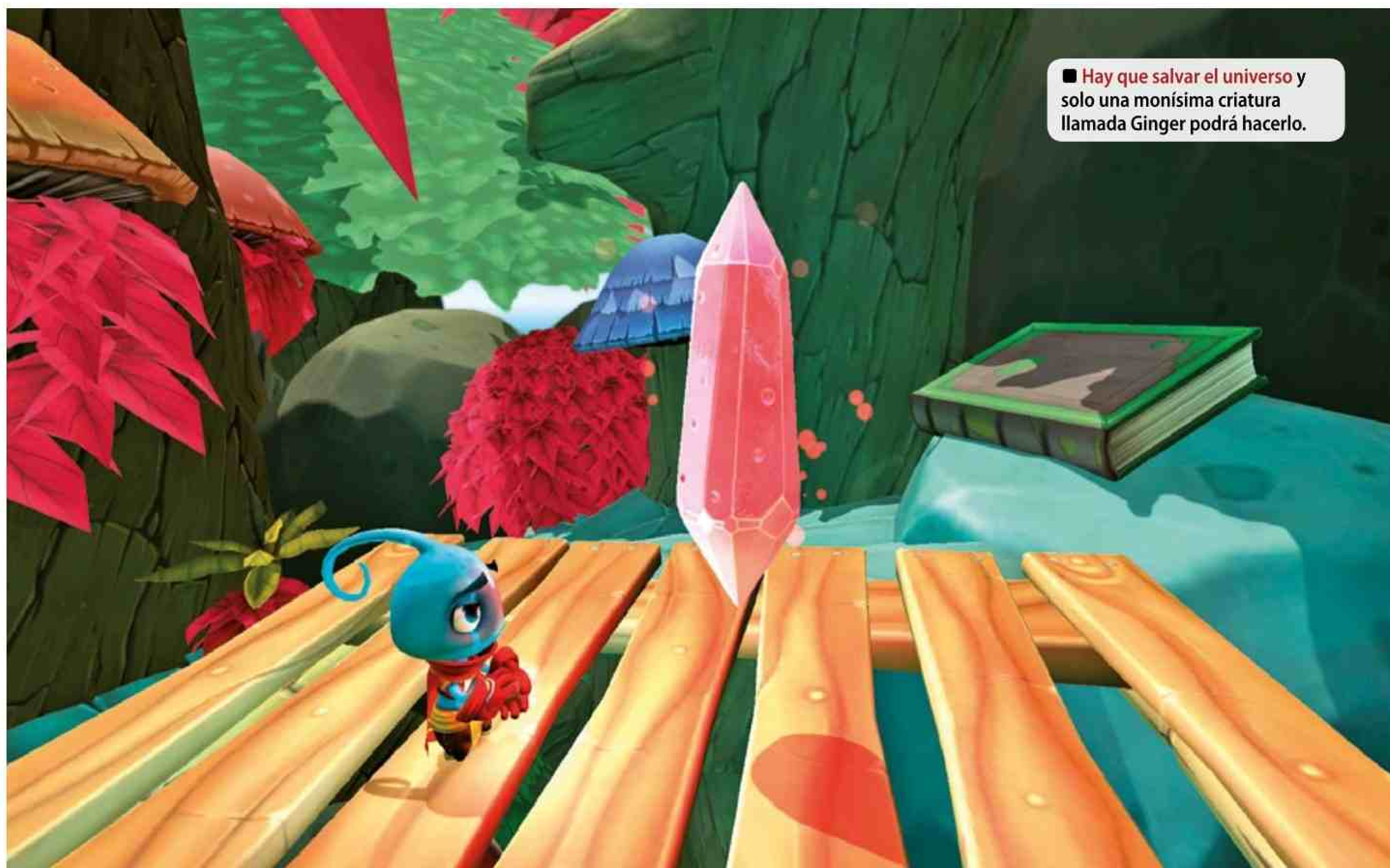




Género: **PLATAFORMAS**
Desarrollador: **DRAKHAR STUDIO**
Editor: **BADLAND GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **19,99 €**

JUGADORES 1	JUG. ONLINE NO
TEXTOS CASTELLANO	VOCES CASTELLANO
BLU-RAY SÍ	RESOLUCIÓN 1080 P

http://www.dirtgame.com/



Hay que salvar el universo y solo una monísima criatura llamada Ginger podrá hacerlo.

LA **NOSTALGIA** EN FORMA DE PLATAFORMAS 3D

Ginger: Beyond the Crystal

El estudio español Drakhar Studio trae de vuelta el género de las plataformas en 3D que tan de moda estaban durante la década de los 90.

Tres años de trabajo es lo que Drakhar Studio, con la ayuda de Badland Games, han necesitado para terminar *Ginger: Beyond the Crystal*, un plataformas en 3D que llega a PS4 para hacernos vivir una aventura de cuento.

Los cristales mágicos que mantienen el equilibrio del mundo han sido corrompidos y la diosa que protegía nuestro pueblo, así como los ciudadanos, ha desaparecido. Ginger, una pequeña criatura criada en lo más profundo del bosque, es el elegido para restaurar el equilibrio del universo, algo que haremos rescatando ciudadanos, superando plataformas y luchando contra jefes finales a lo largo de tres mundos y 30 niveles. Además de cristales que nos servirán para rescatar a los habitantes del pueblo, en los niveles encontraremos recursos para reconstruir las ciudades (algo que solo tiene una función estética) y trajes que nos servirán para superar obstáculos, desentrañar puzles y acabar con determinados enemigos. Es algo que da variedad y originalidad a un juego que, por otro lado, tiene un diseño de niveles bastante simple, lo que terminará por hacer repetitiva la experiencia. En el plano audiovisual encontramos una banda sonora de gran calidad y un diseño artístico espectacular. Sin embargo, el rendimiento es muy malo y el juego está plagado de "bugs". Pese a todo, estamos ante un juego hecho con cariño y que gustará tanto a los nostálgicos como a los más pequeños de la casa, quienes sabrán perdonar los fallos de diseño y disfrutarán de lo lindo con las mecánicas jugables, el apartado artístico y, sobre todo, la banda sonora.



Tres mundos: uno de cuento, otro espacial y uno de Halloween, todos con diseños muy diferentes.



Visualmente se trata de un juego precioso, con colores muy vivos y un diseño de personajes muy simpático.

AVANZANDO A SALTITOS POR **MUNDOS DE FANTASÍA**



1 **PUEBLOS.** Hay tres y servirán como punto de entrada a las misiones. También habrá personajes que nos encargarán misiones secundarias.



2 **MISIONES.** Combatir, esquivar peligros y, sobre todo, saltar. Ginger pretende recuperar el espíritu de juegos como *Spyro* o *Banjo & Kazooie*.



3 **TRAJES.** En algunos niveles conseguiremos trajes especiales que nos permitirán abrir nuevas zonas para avanzar o descubrir secretos.

VALORACIÓN

LO MEJOR
Esencia de los juegos de plataformas en 3D, el uso de los trajes y la banda sonora.

LO PEOR
Rendimiento muy pobre y numerosos bugs, además de unos niveles poco inspirados.

60	**GRÁFICOS** Simpáticos, pero con poca variedad de enemigos y mal rendimiento.
85	**SONIDO** Efectos sonoros que cumplen y una BSO agradable y muy pegadiza.
60	**DIVERSIÓN** Muchos bugs y poca variedad de niveles, algo que lastra el conjunto.
70	**DURACIÓN** En unas 10 horas, si nos ponemos a buscar, lo completaremos al 100%.
NOTA 68	Pese a los problemas técnicos es un juego ideal para los más pequeños de la casa y los amantes de los plataformas 3D.



Género:
ACCIÓN
Desarrollador:
FATSHARK
Editor:
BADLAND GAMES
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
39,99 €


JUGADORES **1**

JUG. ONLINE **2-4**

TEXTOS **CASTELLANO**

VOCES **INGLÉS**

BLU-RAY **SÍ**

RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.vermintide.com/



El universo Warhammer sirve de telón de fondo para esta aventura de acción cooperativa.

MAGIA Y ESPADA PARA **CUATRO JUGADORES**

Warhammer: The End Times Vermintide

Warhammer: The End Times Vermintide llega a PS4 tras su lanzamiento hace un año en PC para ofrecer su vertiginosa acción cooperativa.

Echábamos en falta buenos títulos de acción cooperativa, y eso es precisamente lo que ofrece *Warhammer: End Times – Vermintide*. Acero y hechizos para cuatro personas con el santo y seña de la popular franquicia. Muchas horas de diversión en compañía, en una aventura compuesta de dieciocho rejugables misiones que siguen sin complejos la línea de la saga *Left 4 Dead*.

No es necesario ser un fan del universo Warhammer para disfrutar de todo lo que ofrece *Vermintide*. De hecho, el argumento es lo menos importante debido al desarrollo no lineal del juego, aunque la ambientación se respeta al detalle. Aquí lo importante es reunirse con amigos y acabar con las oleadas de hombres-rata que tratan de hacernos morder el polvo. Por ello, siempre hay que prestar atención a lo que hacen los compañeros, ya que a colaboración es vital para cumplir con éxito las tareas que se nos encomiendan. Hay enemigos especiales más poderosos que pueden dejarnos fuera de combate en un santiamén, por lo que resulta vital estar unidos y explorar los bellos escenarios en busca de objetos de potenciación que nos ayuden a salir de algún que otro apuro. Podemos seleccionar entre cinco personajes de diferentes clases, cada uno de ellos con habilidades específicas que habrá que combinar a la perfección para alcanzar el éxito. Estamos ante un título tan divertido como exigente, que requiere de paciencia y de mejorar nuestras armas por medio del sistema de recompensas que hay al finalizar cada misión. Los amantes de jugar en compañía tienen en *Vermintide* una compra casi obligada.

VISITANDO EL UNIVERSO **WARHAMMER**



① **MISIONES.** Un total de 18 misiones, que si bien no son demasiado variadas, resultan de lo más divertidas en compañía.



② **PODERES.** Cada personaje posee unas habilidades específicas que habrá que saber utilizar para salir de las emboscadas de los Skraven.



③ **AMBIENTACIÓN** Trabajando junto a Games Workshop, se ha respetado al detalle la ambientación propia de Warhammer.



El Modo Horda incrementa las horas de diversión. No es necesario ser muy fan de Warhammer para gozarlo.



Nos encontramos ratas por doquier a las que nos tendremos que enfrentar sin descanso en la aventura.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su propuesta cooperativa. Conserva de fábula la ambientación Warhammer.

» LO PEOR
Requiere estar suscrito a PS Plus incluso para jugar en offline. No hay multi offline.

75	**» GRÁFICOS** La estética de la marca se mantiene firme y estable.
70	**» SONIDO** Voces en inglés acompañadas de una magnífica banda sonora.
85	**» DIVERSIÓN** Su faceta cooperativa dota al título de un gran atractivo.
90	**» DURACIÓN** Numerosas misiones, dificultad y Modo Horda. Para rato.
NOTA 80	Un jugo de acción ideal para disfrutar en compañía, siendo de lo más divertido incluso sin ser amantes de Warhammer.









Sólo podemos escondernos, huir o tirar de sigilo para que los enemigos no nos pillen.



En este survival horror saldremos a buscar a nuestra hermana y nuestro perro, desaparecidos en la oscuridad de la noche...

PS VITA | NIPPON ICHI/BANDAI NAMCO | SURVIVAL HORROR | YA DISPONIBLE | 19,99 €

Yomawari: Night Alone

Nippon Ichi nos sorprende con este pequeño proyecto para PS Vita. Un "survival horror" en toda regla para la portátil de Sony, que convence por su cuidada estética y porque se las apaña para conseguir meternos tensión (no miedo) en el cuerpo jugando con una portátil. Algo que muy pocos juegos consiguen.

En *Yomawari: Night Alone* nos ponemos en la piel de una niña que saldrá a buscar a su hermana y a su perro Poro, desaparecidos en la noche de un aparentemente tranquilo barrio residencial japonés. Bajo una perspectiva isométrica, nos internamos en sus oscuras calles... para descubrir que están repletas de espíritus. Espíritus de los más variopinto que lucen un gran diseño, inspirados la mayoría en el folclore japonés. Si dejamos que nos toquen, será nuestro fin, con lo que nos tocará correr por los callejones, usar objetos del escenario para despistarles o bien tirar de sigilo. No hay acción en *Yomawari: Night Alone*, que entra a formar parte de ese selecto club de títulos agobiantes en los que una muchachita desvalida tendrá que huir para escapar de sus enemigos (salvando las distancias, como en *Clock Tower 3* o *Haunting Ground*, ambos de PS2), pero con un desarrollo que toma prestado algunos elementos del "survival horror" más clásico, como la exploración o ciertos tipos de puzles (que básicamente tienen que ver con encontrar un objeto/llave y llevarlo hasta el lugar correcto). Un planteamiento que sin duda gustará a los fanáticos del género, que además se ve apoyado por un apartado gráfico encantador y con mucha personalidad, arropado por unos efectos sonoros que acompañan perfectamente nuestras idas y venidas por las oscuras calles. Eso sí, podemos terminar *Yomawari: Night Alone* en unas 4 horas, y no vemos muchos motivos para rejugarlo. Y además, por desgracia no llega traducido al castellano. Pero si superas este escollo, descubrirás un pequeño y original "survival horror" portátil que merece la pena disfrutar.

VALORACIÓN. Un pequeño "survival horror" original y visualmente encantador que te sorprenderá si le das una oportunidad. Eso sí, dura algo más de 4 horas y no llega traducido al castellano. NOTA 77



PS4/ PS VITA | BANDAI NAMCO | YA DISP. | 39,99€

Tokyo Twilight Ghost Hunters

Tokyo Twilight Ghost Hunters: Daybreak Special Gigs es una versión mejorada para PS4 y Vita de la "visual novel" que salió hace un año en PS3 y que añade cinco capítulos extra a esta historia de fantasmas que nos llega de nuevo en inglés.

VALORACIÓN. Su ritmo es lento y sale en inglés, aunque como "visual novel" es original. NOTA 67



PS VITA | BADLAND | ACCIÓN | YA DISP. | 39,99€

Valkyrie Drive: Bhikkhuni

Del productor de *Senran Kagura* nos llega otro beat'em up protagonizado por voluptuosas jovencitas que se dan de palos contra otras voluptuosas jovencitas, con mucho "fan service" para los que gusten de juegos "picantones".

VALORACIÓN. Como beat'em up no está mal. Hace buen uso de la pantalla táctil. En inglés. NOTA 71



PS VITA | BADLAND | ROL | YA DISP. | 39,99€

Superdimension Neptune VS Sega Hard Girls

Otro RPG de la saga *Neptunia* que propone un "crossover" con "Sega Hard Girls" en el que varias diosas-consola de las dos franquicias (lideradas por IF, representación de Idea Factory) se unen para salvaguardar el pasado de Gamindustri.

VALORACIÓN. Rol por turnos muy en la línea de las otras entregas de esta saga. Y en inglés. NOTA 73



■ *Trails of Cold Steel II* es un RPG por turnos con una gran trama de fondo... pero en inglés.

PS VITA / PS3 | BANDAI NAMCO | ROL | YA DISPONIBLE | 39,99 €

TLOH: Trails of Cold Steel II

Menos de un año después de recibir *The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel* nos llega la secuela, cuya historia arranca un mes después del final del primero (si tienes datos guardados puedes usarlos aquí) en la que repiten muchos de los personajes ya conocidos a los que se sumarán otros nuevos. Una historia que engancha de principio a fin (unas 50 horas), con momentos absolutamente épicos y unos combates por turnos pero muy dinámicos y repletos de posibilidades. Lástima que siga llegándonos en inglés y que técnicamente se haya quedado un poco desfasado.

VALORACIÓN. **Un notable juego de rol con una gran historia y combates profundos. Eso sí, gráficamente no es puntero y nos llega en inglés..** NOTA **74**


■ Podremos manejar 200 vehículos de marcas reales.

PS4 | BADLAND GAMES | ESTRATEGIA | YA DISPONIBLE | 49,49€

Farming Simulator 17

La nueva entrega de *Farming Simulator 17* llega con opciones de sobra como para encandilar a todo "granjero consolero": cosecha gran variedad de cultivos (incluyendo por primera vez girasoles y semillas de soja), cuida de tu ganado (vacas, cerdos, ovejas, gallinas...) y vende tus productos para expandir tu negocio. Podrás manejar más de 200 vehículos y equipamiento agrícola de 75 fabricantes reales. Ofrece más posibilidades que las entregas anteriores, pero le sigue costando arrancar. Y no le vendría mal agilizar algunas acciones, aunque sea a costa de perder "realismo".

VALORACIÓN. **Un buen juego de estrategia de gestión con mas opciones que nunca, aunque aún tiene margen de mejora de cara al futuro.** NOTA **70**



■ Una "road movie conversacional" ambientada en Italia en los años 70 es lo que ofrece *Wheels of Aurelia*. Y con textos en castellano.

PS4 | SANTA RAGIONE | VISUAL NOVEL/VELOCIDAD | YA DISPONIBLE | 9,95 €

Wheels of Aurelia

El estudio "indie" italiano Santa Ragione nos sorprende con esta propuesta, definida por ellos mismos como un "narrative racing game". Con una ambientación setentera, vista isométrica y una estética adorable, *Wheels of Aurelia* nos invita a tomar parte en una travesía en coche desde Roma hasta Francia, en la que las dos protagonistas, Lella y Olga, charlan sobre temas como feminismo, política o aborto (en castellano). Por el camino nos toparemos, además, con autoestopistas (que podremos recoger o no) e incluso carreras. Según los caminos que tomemos y lo que respondamos en las conversaciones, la historia irá por unos derroteros u otros, y accederemos a uno de los 16 finales posibles. La "gracia" están en verlos todos y enterarnos de la historia de los personajes que aparecen, ya que aunque haya carreras en momentos puntuales, no podemos considerarlo un juego de velocidad (si lo deseamos, el coche se conduce de forma automática). Por desgracia dura poco y no termina de profundizar en ninguno de los temas que plantea...

VALORACIÓN. **Una "visual novel" disfrazada de juego de velocidad y con un envoltorio estéticamente adorable. Una propuesta curiosa y adulta que por desgracia no termina de cuajar. Y dura un suspiro.** NOTA **68**





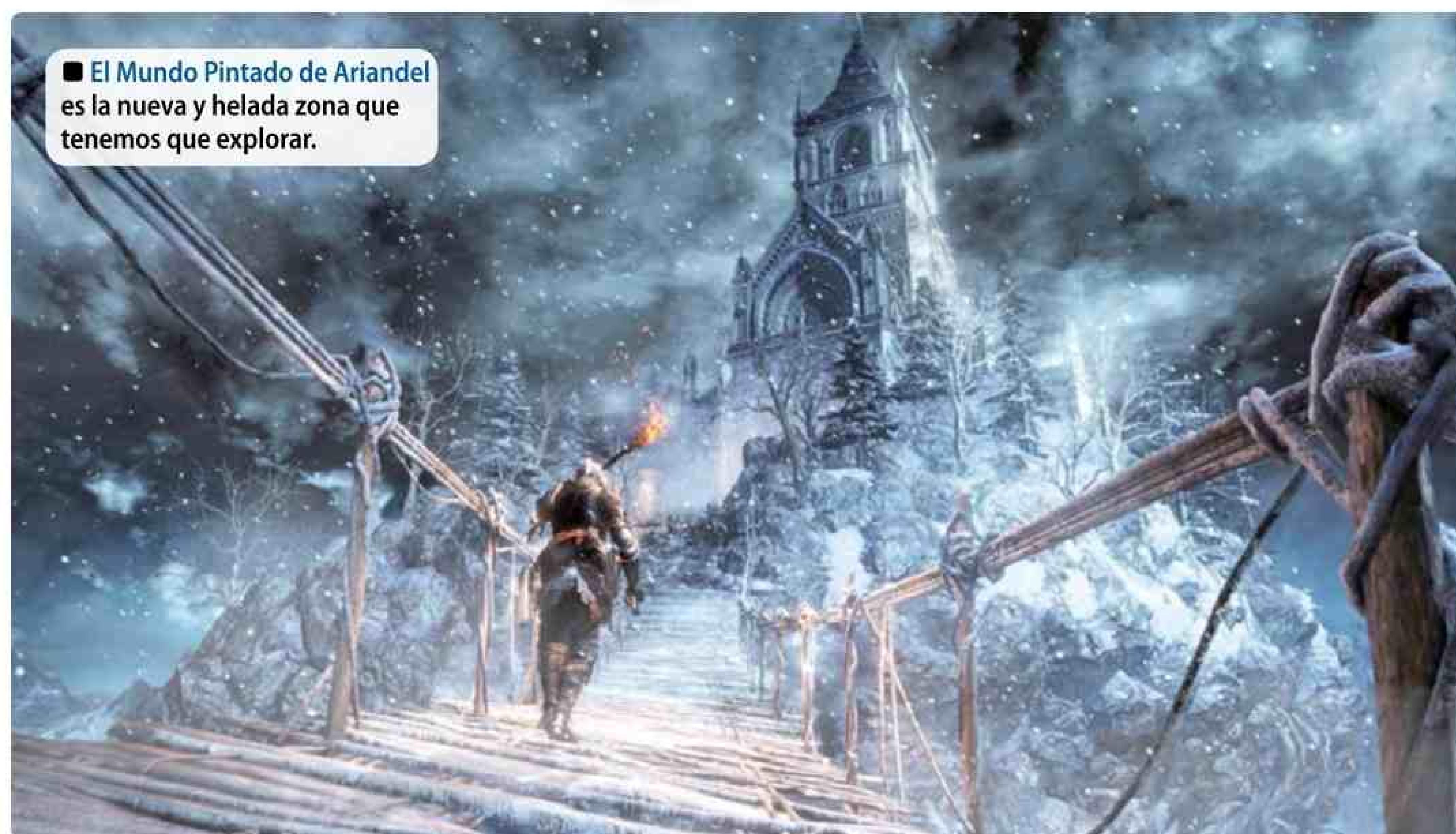


■ Según lo que elijamos accederemos a uno de los 16 finales. Pero cada partida dura unos 15 minutos...



COMPLEMENTOS, PACKS, EXPANSIONES...

Contenido descargable de PlayStation Store



PS4 | FROM SOFTWARE | ROL - ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 14,99€

DARK SOULS III

Ashes of Ariandel

La primera expansión de *Dark Souls III* amplía la experiencia del juego de From Software con un jugoso paquete de añadidos, entre los que destacan 16 nuevas armas y escudos, 5 armaduras exclusivas y una nueva región por explorar: El Mundo Pintado de Ariandel. Esta inhóspita zona nevada está atestada de peligrosos enemigos, como lobos o Caballeros Cuervo, y nos proporciona entre 3 y 5 horas de exigentes combates con la fórmula "Souls". Sello de la casa son también los dos durísimos nuevos jefes finales, uno de ellos obligatorio para completar la historia del DLC, y otro optativo, pero cuya muerte es necesaria para desbloquear el modo PvP, que incluye un nuevo mapa exclusivo llamado Hollow Arena. En él podemos disputar duelos multijugador 1 vs 1, encarnizadas batallas de hasta 6 jugadores en un "todos contra todos" y escaramuzas por equipos, de nuevo, con un máximo de 6 jugadores simultáneos. ¿Estáis listos para enfrentaros a un nuevo y tenebroso reto?

VALORACIÓN. **Una ampliación demasiado continuista pero que convencerá a los fans de la saga.**



Friede es el dificilísimo enemigo final que tenemos que derrotar para completar el DLC. Ofrece un combate realmente épico.



Hollow Arena es el mapa en el que podemos disputar partidas online en diferentes modos, con un máximo de 6 jugadores.





PS4 | PSYONIX | DEPORTIVO | DISPONIBLE | 1,99€

ROCKET LEAGUE

Proteus/Triton

La última actualización gratuita de *Rocket League* nos presentó Aquadome, una nueva arena subacuática en la que nos rodean todo tipo de seres marinos... y que ahora podéis admirar desde estos dos nuevos vehículos.

VALORACIÓN. **La mejor manera de demostrar que sois los Neptuno de los mares que bañan a Aquadome.**



PS4 | 505 | VELOCIDAD | YA DISPONIBLE | 6,99€

ASSETTO CORSA

Paquete Prestigio

Nada menos que 9 de los coches más prestigiosos del mundo, como el Ferrari 488 GTB, el Audi R8 V10 Plus o el Lamborghini Gallardo SuperLeggera, son las nuevas incorporaciones que incluye este lujoso DLC.

VALORACIÓN. **Si os apasionan los coches más elitistas no podéis dejar pasar esta increíble colección.**



PS4 | SEGA | ESTRATEGIA | DISPONIBLE | 7,49€

TOTAL WAR: WARHAMMER

El Rey y el Kaudillo

Este segundo pack añade dos nuevos Señores Legendarios, unidades de combate inéditas, una cadena de edificios exclusiva y muchas otras ventajas que hacen aún más profunda a la experiencia estratégica del juego.

VALORACIÓN. **Nuevas posibilidades y ventajas exclusivas para la campaña. ¡Merece la pena!**



La libertad es la abanderada de esta actualización, que elimina muchas restricciones.

PS4 | BETHESDA | RPG | YA DISPONIBLE | GRATUITO

THE ELDER SCROLLS ONLINE

One Tamriel

La última actualización de *The Elder Scrolls Online* aumenta al máximo nuestra libertad de exploración, ya que tumba todas las barreras de su mundo, nivela nuestro nivel automáticamente con el de los jugadores de cada zona y elimina la mayoría de restricciones a la hora de forjar alianzas. Además, se han añadido más habilidades especiales a las armas e incorporado nuevos elementos a la "Crown Store", como caballos a los que montar, perros guardianes y nuevos vestuarios con distintos símbolos heráldicos.

VALORACIÓN. La decisión de aumentar la libertad de acción... en un juego de rol de "mundo libre" nos ha parecido muy buena, y ahora es posible disfrutar más desde el primer momento.



Las recompensas han sido modificadas y equilibradas para mejorar la experiencia.

PS4 | UBISOFT | RPG - ACCIÓN | YA DISPONIBLE | GRATUITO

THE DIVISION

Actualización 1.4

Desde el pasado 20 de octubre ya está disponible el parche 1.4 de *The Division*, uno de los más completos que ha recibido el MMORPG de Ubisoft. La lista de novedades es enorme, siendo la más importante la llegada de "Categorías del Mundo", una nueva función que controla el nivel de los PNJ y calidad del botín que desprenden. Además, la actualización incorpora mejoras en la interfaz, importantes cambios en la jugabilidad, como una breve reducción de la puntería después de rodar, notables mejoras en la IA enemiga o un equilibrio revisado de la gran mayoría de los apartados del juego, como las bonificaciones o estadísticas.

VALORACIÓN. Una brutal y acertada "puesta a punto" de una gran cantidad de variantes y opciones de nuestra Nueva York post-apocalítica online favorita.



El Cacodemonio es una de las estrellas invitadas en este contenido descargable.

PS4 | ID SOFTWARE | SHOOTER | YA DISPONIBLE

DOOM

Hell Followed

El segundo de los tres DLC de pago que recibirá *Doom* ya ha llegado al infierno, o mejor dicho, ha conseguido que se convierte en un lugar más "calentito" que nunca. Y es que Hell Followed viene a calmar nuestra sed de destrucción ofreciendo tres nuevos mapas multijugador (Templado, Fundido y Orbital) o permitiendo que nos convirtamos en el cacodemonio, el mítico demonio volador que lanza bolas de fuego. Pero eso no es todo, este contenido descargable también trae un arma exclusiva (El Segador), una nueva armadura y un pulso que resalta a los enemigos. Si te gusta el multijugador online de *Doom*, no deberías perdértelo.

VALORACIÓN. Más madera para hacer que las llamas del infierno multijugador de *Doom* sigan latiendo con fuerza. ¡Sólo para fans de su modo online!

PS4 | SONY | ACCIÓN-ESTRATEGIA | YA DISP. | 19,99€

THE TOMORROW CHILDREN

Pack de la Frontera

Después de convertirse en un juego free-to-play, *The Tomorrow Children* estrena ahora este paquete de contenido para aquellos que quieran hacer más fluido su avance en esta curiosa aventura Así, el Pack de la Frontera pone al día nuestra documentación en un momento y nos concede los Papeles de Burguesía, necesarios para ganarnos nuestra condición de residentes, así como los permisos de armas y herramientas para acceder a objetos exclusivos. 3 avatares exclusivos, 500$ en efectivo y la llegada de la Mochila jet al mercado negro culminan esta oferta.

VALORACIÓN. Ideal para aquellos que quieran dar un fuerte "empujón" a sus primeros pasos en esta singular aventura.



Saltarse la burocracia es posible con este DLC, que nos pone la documentación en regla.

PARA MÁS INFO VISITA:
PLAYSTATIONPLUS.ES

Tu comunidad PlayStation® Plus

Ser miembros de PlayStation Plus nos otorga muchísimas más ventajas además de jugar online y para que no te pierdas ninguna, repasamos las principales novedades de un mes muy "plus".

PRO-SERIES: LOS MEJORES JUGADORES DE ESPAÑA, CARA A CARA

¡Disfruta de la mejor competición!



El pasado 15 de octubre dio comienzo la primera edición de las PRO-SERIES de la Liga Oficial PlayStation. Una competición enfocada a los jugadores más profesionales en *FIFA 17, PES 2017, Street Fighter V* y *Rocket League.* En las PRO-SERIES sólo participan los mejores de España, jugadores y equipos invitados por LOPS y los ganadores de la Temporada 6 que se verán las caras todas las semanas en partidos que serán retransmitidos en directo. Todas las jornadas se disputan los sábados por la mañana así que estad atentos y no os perdáis las hazañas de estos auténticos campeones, que, para delite de los seguidores de los eSports, disputarán una gran final presencial en Madrid en diciembre. La competición está muy, muy reñida, dada la calidad de los participantes y se puede seguir a través de la cuenta de Youtube de playstation España, todos los sábados a las 13h. Atentos a **www.youtube.com//PlayStationES.**

PES 2017

Primer premio: 2.500€

PRO-PLAYERS



FIFA 2017

Primer premio: 5.000€

PRO-PLAYERS



Rocket League

Primer premio: 2.500€

EQUIPOS



Street Fighter V

Primer premio: 2.500€

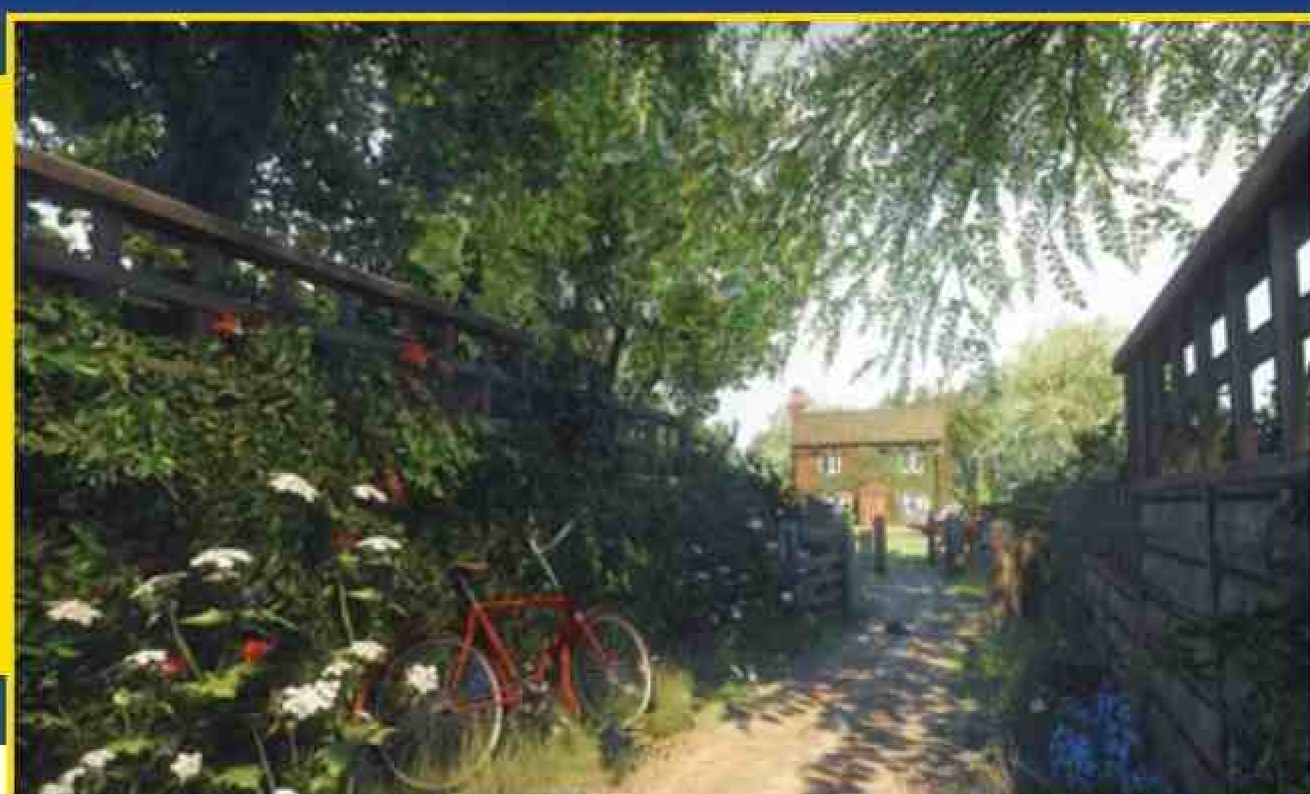
PRO-PLAYERS





JUEGOS DEL MES

Los miembros de PS Plus pueden descargar sin coste adicional seis juegos, dos exclusivos para PS4, dos para PS3 y dos para PS Vita.



PS4 | 19,99 € | AVENTURA

EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE

Algo ha ocurrido, pero no sabes qué. Estás solo, eres el último superviviente del fin del mundo y debes recoger pistas para desentrañar el misterio, en una aventura que se definirá por tus elecciones y descubrimientos.



REWARDS
LAS OFERTAS DEL MES

Las ofertas exclusivas para miembros de PS Plus vuelven con fuerza. Como ya sabéis, los miembros de PS Plus podremos optar todos los meses por varias ofertas para beneficiarnos de ventajas tan jugosas como hasta un 10% de descuento en todos los restaurantes del GRUPO VIPS o interesantes ofertas en TICKETMASTER. Además de estas de aquí:



20% DE DESCUENTO EN SU TIENDA ONLINE :
Entra en la tienda online de adidas y benefíciate de este gran descuento en equipo deportivo.



HASTA 36 € DE DESCUENTO EN REPOSTAJES:
La gasolina está por las nubes, pero con esta promoción podrás ahorrar un montón de dinero.



15% DE DESCUENTO EN EL XPERIA X COMPACT:
SI estás pensando en cambiar de teléfono, nada mejor que uno que haga juego con tu PS4...

LOS GANADORES DE CADA STAGE DISPUTARÁN UNA **FINAL INTERNACIONAL**

¡Ha empezado la Temporada 7 de LOPS!



El pasado 21 de octubre se puso en marcha la séptima temporada de la plataforma oficial de eSports para PlayStation 4. Una temporada cargada de novedades que culminará con la segunda final internacional de la competición, que se celebrará en un emplazamiento especial del que aún no se han desvelado más detalles.
Cualquier usuario de PS4, miembro de PS Plus, ya puede apuntarse a las competiciones de los juegos disponibles, desde los nuevos *FIFA 17, PES 2017* o *NBA 2K17*, a clásicos como *Street Fighter V, Rocket League, DiveClub*… Además, ya podéis inscribiros al Torneo Inaugural del adictivo *Smite*. Recordad todos los juegos se dividirán en dos "Stages", en los que ganar plazas para las finales u optar a los premios de Oro, Plata o Bronce. Cuando concluya el Stage 1 a finales de año, la competición regular se retomará con el Stage 2 que empezará durante la primera semana de 2017. Por supuesto, el ranking se resetea, para que los jugadores empiecen otra vez de cero. Además, para premiar a los mejores jugadores, el líder del ranking al final de cada Stage se clasificará directamente para las finales de la temporada sin tener que pasar por los playoffs. Un aliciente más que interesante para todos aquellos que compitan por el ansiado Platino. Pero no te despistes si ves que no alcanzas el Platino y estate atento a tu ránking, porque habrá también premios (tras un playoff), para los jugadores clasificados de otras categorías. No esperes más, apúntate y empieza a sumar puntos. Te recordamos que participar en la Liga Oficial PlayStation es totalmente gratis y siempre encontrarás rivales a tu medida.

COMPETICIONES DE LA T7

JUEGOS DISPONIBLES

FIFA 17
PES 2017
FIFA Ultimate Team
NBA 2K17
Street Fighter V
Rocket League 3 vs 3
Rocket League 1 vs 1
Uncharted 4
Driveclub
Simite

CALENDARIO DE COMPETICIÓN

TORNEO 1: 29 de octubre
TORNEO 2: 30 de octubre
TORNEO 3: 5 de noviembre
TORNEO 4: 6 de noviembre
TORNEO 5: 12 de noviembre
TORNEO 6: 13 de noviembre
TORNEO 7: 19 de noviembre
TORNEO 8: 20 de noviembre
TORNEO 9: 26 de noviembre
TORNEO 10: 27 de noviembre
TORNEO 11: 3 de diciembre
TORNEO 12: 4 de diciembre
TORNEO 13: 10 de diciembre
TORNEO 14: 11 de diciembre
PLAYOFF FINAL: del 12 de diciembre al 18 de diciembre.

Un montón de Pluses

Por 4,17 € al mes PS Plus te ofrece todas estas ventajas si tienes una PS4

- ☑ Acceso al **multijugador online** en todos los juegos.
- ☑ Acceso a la **Liga Oficial PlayStation**.
- ☑ **24 juegos de PS4** al año sin coste adicional.
- ☑ **Acceso a Share Play:** invita a un amigo en jugar en tu partida, aunque él no tenga el juego en su consola.
- ☑ **10 GB de almacenamiento** en la nube, para que tus partidas estén en a salvo y accesibles desde cualquier PS4.
- ☑ **Descuentos exclusivos en PS Store**, que se suman a los descuentos que haya disponibles en cada momento.



Cómo me suscribo

Convertirse en miembro de **PlayStation Plus** es sencillísimo. Es como realizar cualquier otra compra en PlayStation Store (también puedes comprar una tarjeta de prepago en tienda físicas), por lo que sólo necesitas tener una cuenta PSN. Si eres nuevo propietario de una de PlayStation y nunca has estado suscrito a PS Plus, podrás disfrutar de una prueba gratis de 14 días. Tienes tres opciones:

- ☑ **1 MES.** Los 30 días se suscripción cuestan 6,99 € y te dejará con la miel los labios. Recuerda que los juegos de la colección sólo pueden disfrutarse mientras eres miembro.
- ☑ **3 MESES.** 90 días de suscripción te salen a 14,99.
- ☑ **12 MESES.** Es la opción más económica, cuesta 49,99 euros (4,17 al mes) y durante un año disfrutarás de todas las ventajas de PS Plus y recuperarás de sobra tu inversión.

PS4 | 14,99 € | ACCIÓN

THE DEADLY TOWER OF MONSTERS

¡Hordas de dinosaurios, hormigas radiactivas y cientos de monstruos! Más vale que tengas a punto las pistolas de rayos, las espadas de cristal y los látigos láser para la Torre de los Monstruos Asesinos...

LO QUE NO TE PUEDES PERDER

¡Un montón de regalos Netflix!

Netflix se hace compatible con PS4 PRO ofreciendo contenidos en 4K a sus suscriptores y para celebrarlo, PlayStation Plus sortea, el fin de semana del 19 noviembre, packs especiales de Netflix. Permanece atento a los perfiles de redes sociales de PlayStation España.



LA MEJOR **CALIDAD DE IMAGEN** A TU ALCANCE

4K LA REVOLUCIÓN LLEGA A PS4



La flamante PS4 Pro nos abre las puertas a un nuevo mundo: el de la resolución Ultra HD o 4K, que viene a colmar las necesidades de los jugadores más exigentes. Pero, ¿es todo tan espectacular como parece? ¿Qué significan esas siglas? ¿Aportan algo nuevo? ¡Os lo contamos!

La nueva máquina de Sony, PS4 Pro, ya está a la venta y, a no ser que hayáis estado perdidos en una isla desierta los últimos meses, seguro que a estas alturas todos vosotros sabéis de sobra que se trata de una versión "vitaminada" de PlayStation 4, o para ser más precisos, con una GPU más potente (que pasa de 1,84 TFLOPS a 4,20T FLOPS) y una CPU que trabaja a mayor velocidad (de 1,6 GHZ a 2,1 GHZ), unas cifras que a la mayoría de los mortales no nos dicen demasiado, pero que desde Sony han ajustado con un claro propósito: alcanzar resolución 4K en juegos y contenidos multimedia. ¡Toma ya! Eso es la caña, ¿no? Pero entonces… ¿Y ahora qué hago yo con mi PS4? ¿Ya es una consola "retro"? ¿Me tengo que comprar la nueva para seguir jugando? Y eso del 4K… ¿cómo va exactamente? Si os habéis hecho alguna de estas preguntas, tranquilos, dejad de desmontar vuestra consola mientras miráis la cuenta bancaria para ver cómo van esos ahorros, y leed este reportaje, en el que os contamos todo sobre la resolución 4K en la nueva PS4, que tiene mucho de "Pro", pero también alguna que otra "contra". ¡Vamos a ello!

4K: Cuando el tamaño sí importa

Antes de nada, debemos tener claro qué significa exactamente resolución 4K o, como también se le denomina, Ultra HD. Bien, como seguro sabéis, a día de hoy las resoluciones más extendidas en videojuegos para consola son HD, o 720 P (1280 x 720) y Full HD, o 1080 p (1920 x 1080), que es la resolución máxima permitida a la que llegaban la mayoría de televisores hasta hace relativamente poco tiempo. Pues bien, poco a poco los fabricantes han incorporado nuevos paneles capaces de reproducir contenido en Ultra HD, o lo que es lo mismo, a una resolución de 3840 x 2160, denominada 4K UHDV por su formato 16:9. En resumidas cuentas: que el contenido 4K supone un aumento considerable de la resolución respecto al Full HD y, sobre todo, una mucho mayor densidad de píxeles por pulgada, lo que se traduce en una calidad de imagen realmente espectacular, prácticamente fotorrealista en muchos casos.

Resolución 4K nativa… ¿o reescalada?

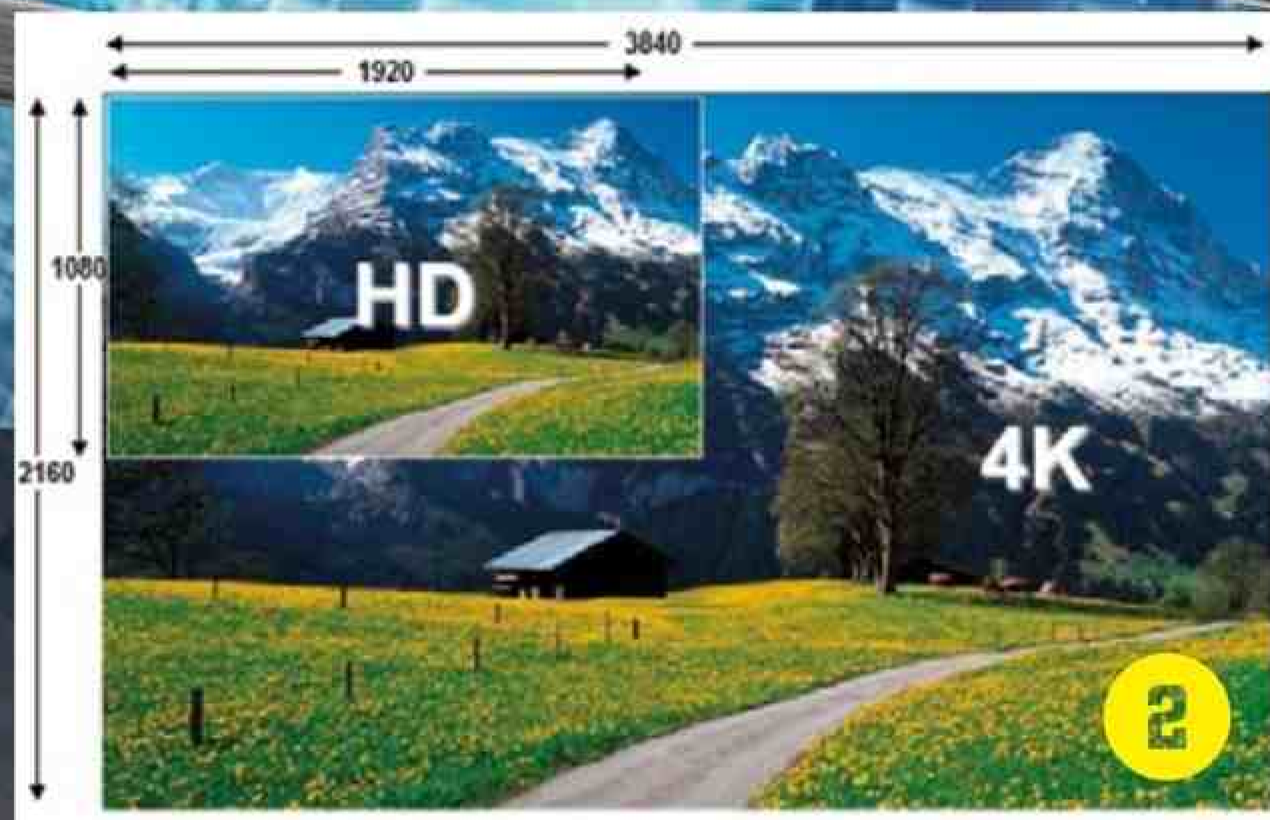
Como podréis imaginar, la potencia necesaria para mover videojuegos complejos de forma fluida a una resolución tan elevada es enorme, lo que nos lleva a una de las preguntas del millón; ¿Es PS4 Pro capaz de hacerlo? La respuesta es sí, pero con matices. Y es aquí donde entra el juego otro término del que os vais a hartar de oír a partir de ahora: el reescalado. Sony ya ha confirmado que la gran mayoría de juegos que llegarán a PS4 Pro no correrán a 4K nativos, sino que lo harán resoluciones inferiores, como 1080p o

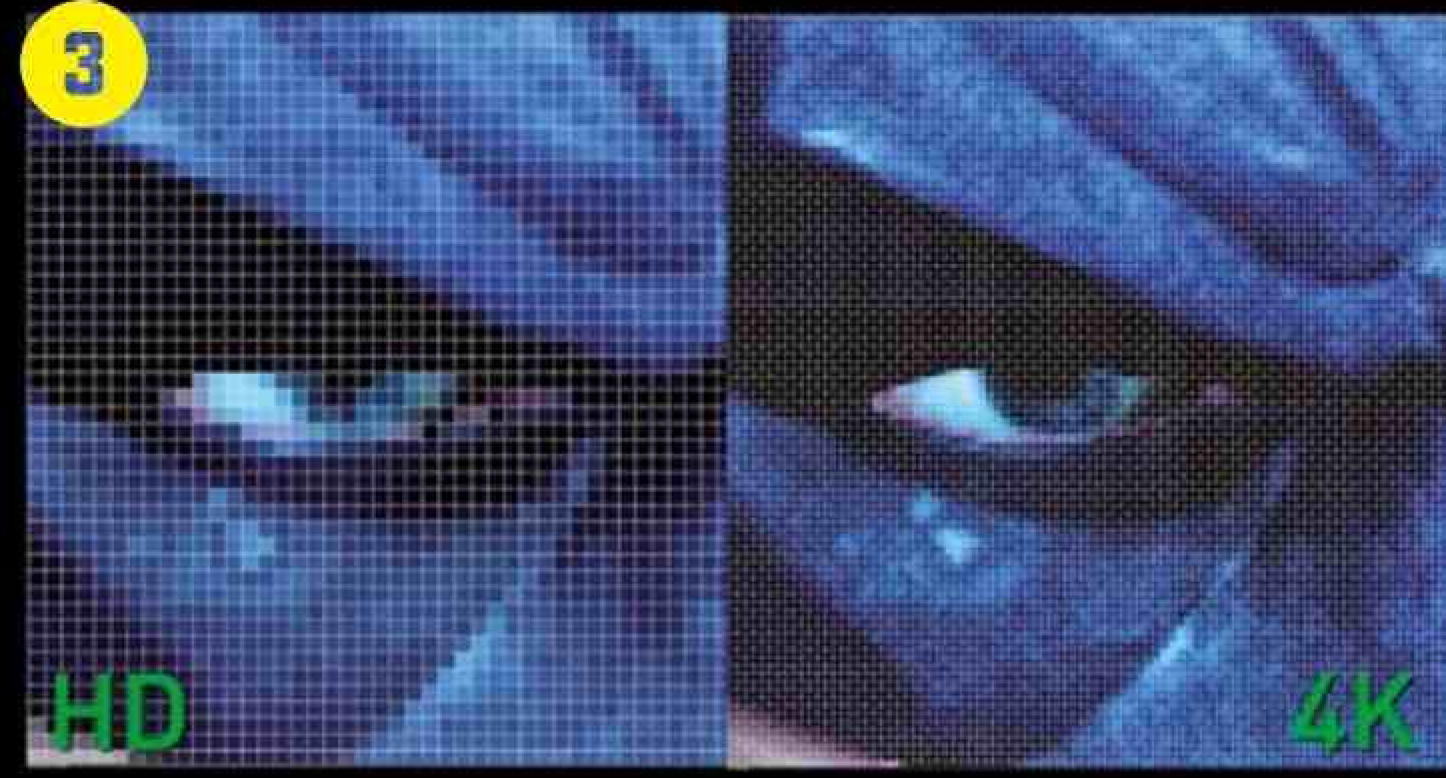
Full HD
1920x1080
HD Ready
1280x720
SD
852x480

4

Tamaño del televisor 4K (pulgadas)	Distancia … máximo det… en 4K (metr…
40"	0,75 m
50"	0,9 m
55"	1 m
60"	1,1 m
65"	1,2 m
70"	1,3 m
75"	1,4 m

de alle os)	Distancia máxima a partir de la cual la diferencia con Full HD es inapreciable (metros)
	1,5 m
	1,8 m
	2 m
	2,2 m
	2,4 m
	2,6 m
	2,8 m





4K: ¿Se nota tanto la diferencia?

Lógicamente, el considerable aumento de resolución de los contenidos en Ultra HD se traduce en una mayor nitidez y calidad de imagen, pero, para apreciarlo en su máximo esplendor, es necesario cumplir con una serie de requisitos y entender distintos conceptos referentes a este nuevo estándar en las emisiones.

EL AUMENTO DE RESOLUCIÓN en los contenidos 4K respecto a los anteriores estándares de contenidos en HD ❶ es considerable, como podéis apreciar en este cuadro comparativo.

TENER UNA TV ULTRA HD es necesario para disfrutar de las ventajas de este nuevo formato ❷, de lo contrario la propia televisión reescalará la imagen para adaptarla a la resolución nativa de su panel, haciendo que las diferencias sean prácticamente inapreciables.

LA MAYOR DENSIDAD DE PÍXELES en los contenidos 4K ❸ es uno de los factores más determinantes, ya que se proporciona mucho más detalle por pulgada, creando una imagen notablemente más definida y rica en detalles.

LA DISTANCIA DE VISIONADO y el tamaño de la pantalla ❹ son factores fundamentales para apreciar el potencial de este formato debido a las "limitaciones" del ojo humano, que no es siempre capaz de percibir todos los matices.

Vídeo en Ultra HD

Además de en los juegos, Sony ha apostado muy fuerte por la emisión de contenido multimedia en 4K. Y, aunque PS4 Pro carece de lector de Blu-Ray Ultra HD, sí que podremos disfrutar de vídeos, películas y series en este formato con la nueva consola.

YOUTUBE FUE UNO DE LOS PIONEROS en alojar vídeos en formato Ultra HD, y en la actualidad esta plataforma nos permite visionar miles de contenidos en esta resolución y subir los nuestros. En PS4 Pro podremos beneficiarnos de ello gracias a la actualización de su App.

NETFLIX HA AUMENTADO SU CATÁLOGO 4K de manera exponencial en los últimos meses, y cada vez más de sus series se emiten en este formato, algo que podemos disfrutar en PS4 Pro si contratamos la suscripción más "premium", que cuesta 11,99€ al mes.





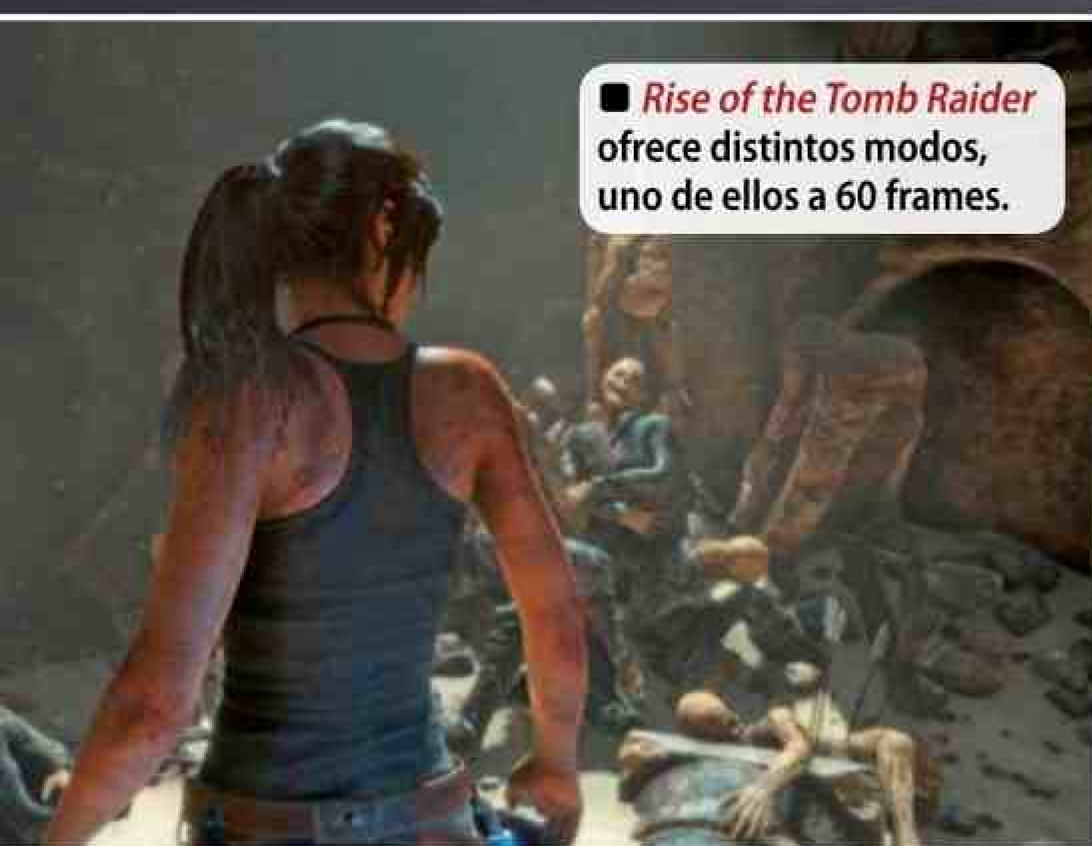
mayores, pero nunca alcanzando los ansiados 3840 x 2160. Sin embargo, la consola siempre emitirá la señal a resolución 4K cuando detecte que está conectada a una TV Ultra HD. ¿Cómo es esto posible?
Pues gracias a las técnicas de reescalado de las que Sony ha dotado a la GPU de PS4 Pro, concretamente a una llamada "checkerboard rendering", que, por explicarlo de una manera sencilla, permite a la consola "multiplicar" los píxeles de bloques de 2 x 2 a otros de 4 x 4, consiguiendo así generar un búfer de imagen a 3840 x 2160 "utilizando" tan solo la mitad de píxeles en todo momento.
Este proceso aligera considerablemente la carga de proceso de los juegos, permitiendo a los desarrolladores introducir mejores efectos (iluminación, texturas) y obtener una tasa de frames mucho más fluida resolución Ultra HD.
El resultado, según hemos podido ver en juegos como *Call of Duty: Infinite Warfare* es excelente, y cuesta bastante encontrar diferencias de nitidez en estos títulos respecto a los que sí funcionan a resolución 4K de forma nativa, que, por cierto, sí los habrá (aunque serán minoría). De hecho, ya están disponibles varios ejemplos, como *NBA 2K17* o *The Elder Scrolls V: Skyrim*.

Y esto del 4K… ¿sólo vale para juegos?

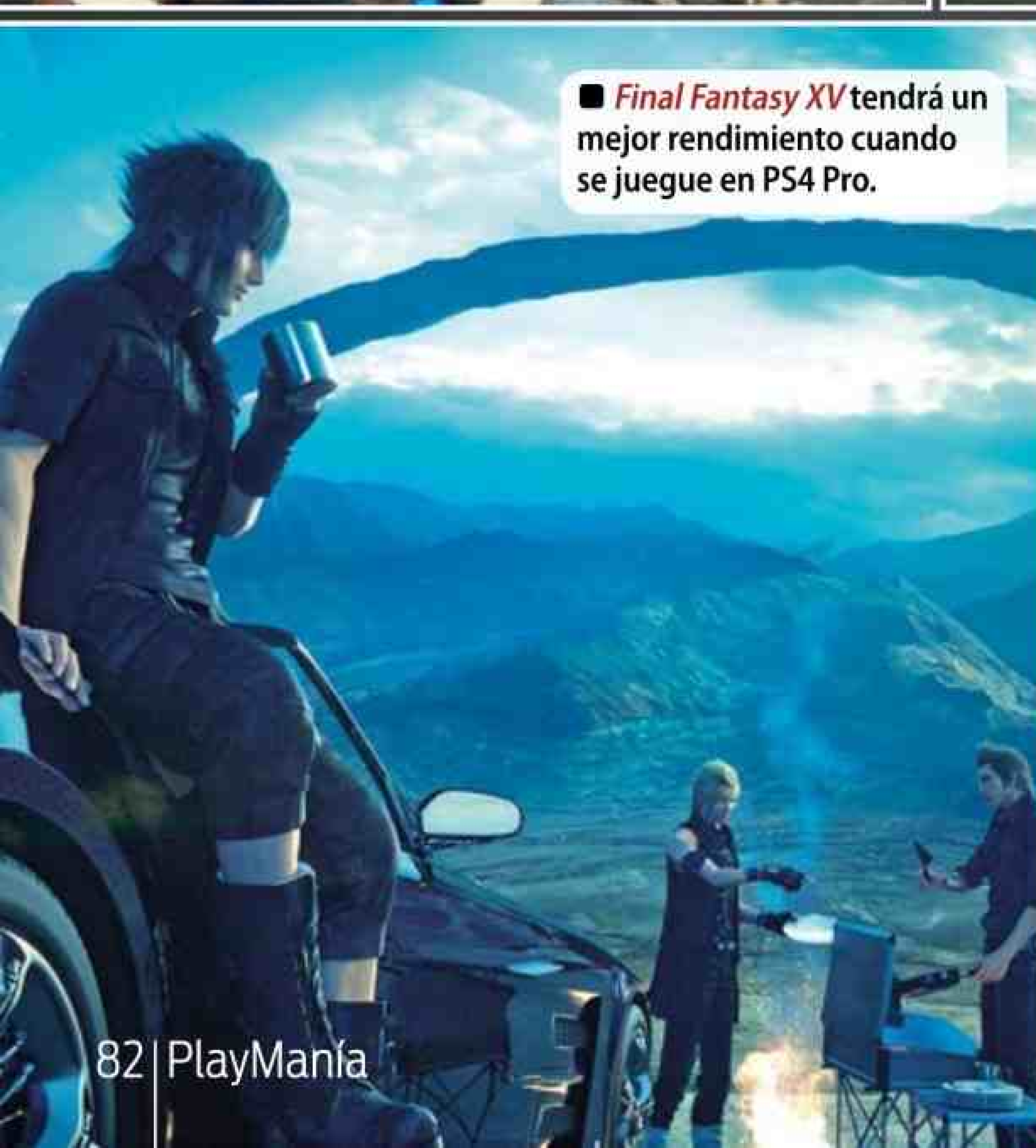
Como hemos visto hasta ahora, las ventajas de PS4 Pro a la hora de jugar si disponemos de una TV Ultra HD son evidentes, pero… ¿qué pasa con las posibilidades multimedia de la consola? Seguro que ya sabéis que Sony ha decidido no incluir un lector de Blu-ray 4K en su nueva máquina, por lo que no podremos reproducir en ella películas en este formato, pero, por suerte, sí que tenemos varias puertas abiertas para disfrutar de contenido multimedia en Ultra HD en nuestros flamantes televisores.
Por un lado, Youtube ya ha confirmado que actualizará su aplicación en PS4 Pro para hacerla compatible con los contenidos albergados en esta calidad en su red, lo que nos permitirá, si la velocidad de bajada de nuestra conexión a internet lo permite, disfrutar de vídeos a esta resolución.
Por su parte, Netflix también se amoldará a la nueva consola de Sony para ofrecer todo su catálogo disponible en formato 4K, que está aumentando progresivamente, y que, además, también incorpora, en su mayoría, imagen con calidad HDR… ¿Pero qué es HDR?

HDR: una cuestión de contrastes

Tanto PS4 Pro como PS4, a partir de su firmware 4.0, son capaces de mostrar imágenes HDR


Rise of the Tomb Raider ofrece distintos modos, uno de ellos a 60 frames.


Deus Ex: Mankind Divided se ha actualizado para lucir mejor en PS4 Pro.


Final Fantasy XV tendrá un mejor rendimiento cuando se juegue en PS4 Pro.

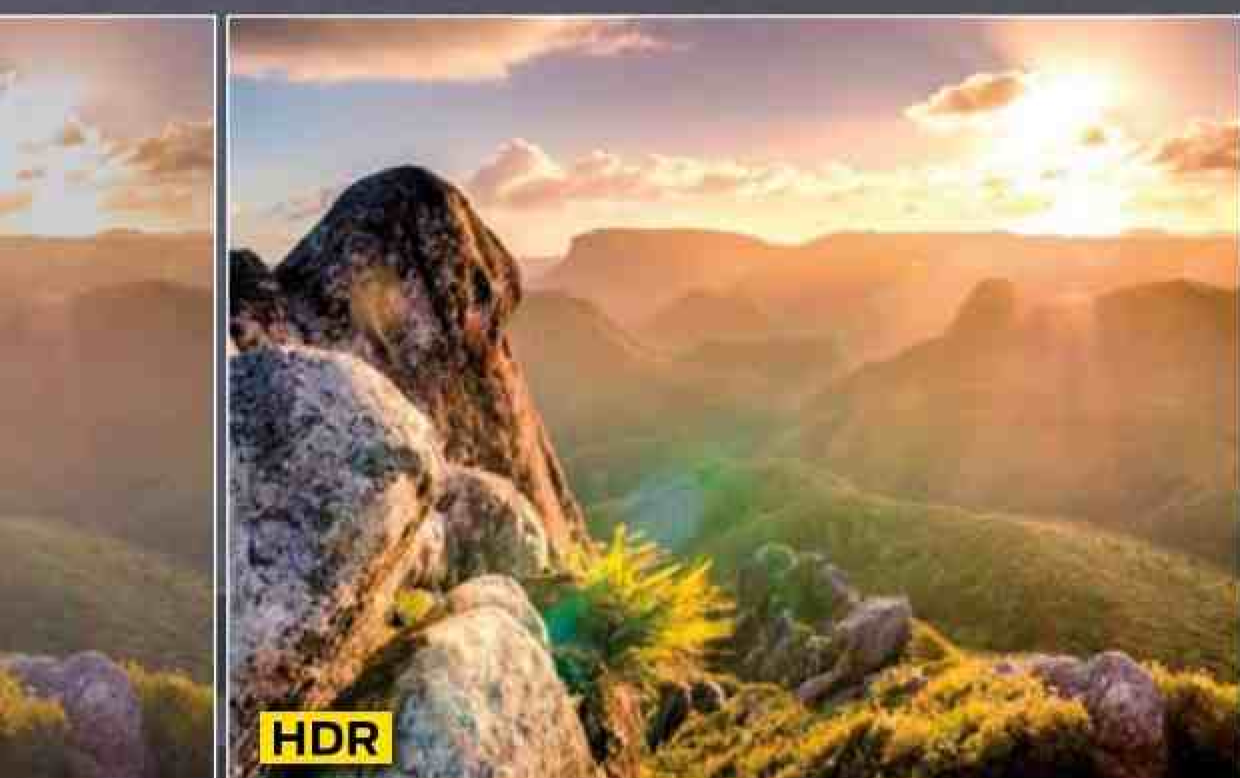
Ventajas de PS4 Pro en una TV Full HD

LA MAYOR POTENCIA DE PS4 PRO está principalmente pensada para sacar el máximo partido a las televisiones Ultra HD, pero, para los que tienen una pero no una TV 4K, los desarrolladores tienen la libertad de introducir mejoras en sus juegos gracias al "músculo" extra. Así, cuando se ejecuten en la nueva máquina, algunos juegos ofrecerán distintos modos de rendimiento, con una mayor fluidez o resolución, y/o se beneficiarán de unos efectos más espectaculares respecto al mismo título ejecutado en una PS4 "de las normales".



Horizon Zero Dawn renderizará con "Cheker Board" para reescalar a 4K.







HDR: un nuevo mundo de color y contraste

LA TECNOLOGÍA HDR está disponible en PS4 Pro y PS4 tras la llegada del Firmware 4.0. Si tenemos una TV y contenido compatibles, podemos disfrutar de unas tomas más vivas y uniformes gracias alto rango dinámico, que "iguala" las luces y las sombras y crea una mejor imagen.

Para disfrutar del formato HDR es necesario tener una TV Ultra HD preparada para ello, ya que no existen televisores Full HD compatibles.

(High Dinamyc Range), o de alto rango dinámico. Si sois aficionados a la fotografía, sabréis que esta técnica se utiliza para "igualar" las diferencias de contraste presentes en una imagen, siendo la técnica principal en este campo la de fusionar varias tomas con diferentes exposiciones para crear una única imagen que conserve las zonas de mayor información de cada una de ellas, generando así una toma final con un contraste y colores muy uniformes, y en el que las zonas de luces y sombras se muestren en todo su esplendor.
Esta tecnología se ha expandido en los últimos tiempos a un gran número televisores con paneles Ultra HD y, si el contenido está preparado para ello, nos permite disfrutar de unas imágenes muy vivas e intensas, desplegando en pantalla unos blancos más luminosos, unos negros más profundos y un abanico intermedio de "sombras" mucho más rico en matices.
Así, y si disponemos de una televisión 4K con tecnología HDR, PS4 y PS4 Pro son capaces de aprovechar estas ventajas en los contenidos que ya existen en servicios de vídeo como Netflix y, por supuesto, también de los videojuegos que lo incorporen. Ya hay muchos de ellos anunciados, entre los que se encuentran próximos lanzamientos, como *Mass Effect: Andromeda*, y también juegos ya disponibles que se actualizarán de forma gratuita, como *Uncharted 4*. De nuevo, recordad que para disfrutar de contenido 4K/HDR necesitamos, de forma obligada, una televisión compatible con estos estándares, lo que nos lleva a una nueva pregunta…

¿Qué me puede aportar PS4 Pro si no tengo una TV Ultra HD?

La principal razón de ser de PS4 Pro es la adaptarse a las televisiones Ultra HD, pero, por suerte, Sony también ha pensado en los usuarios que aún no están decididos a dar el salto al 4K. Para ellos, los desarrolladores tienen cierta libertad a la hora de emplear esa potencia extra en sus proyectos. Decimos "cierta" porque ya sabemos que PS4 Pro no recibirá juegos exclusivos, serán siempre los mismos que los de PS4, pero, en cambio, sí que podremos encontrar diferencias entre ejecutar un mismo título en una u otra máquina.





CoD: IW2 usará las técnicas de reescalado, pero lucirá de forma espectacular.



Skyrim Special ED. corre a 4K nativos en PS4 Pro, siendo así la mejor versión.

NBA 2K17 es otro de los juegos que consigue resolución Ultra HD sin ningún reescalado.

4K: nativo vs reescalado

Aunque la inmensa mayoría de juegos que llegarán a PS4 en el futuro serán compatibles con la resolución Ultra HD en PS4 Pro, no todos estarán preparados para mostrar esa proporción de imagen y densidad de píxeles de la misma manera, ya que la potencia necesaria para mover de forma fluida entornos complejos en 4K es realmente elevada, aún para la nueva consola.

EL REESCALADO será la técnica elegida por la mayoría de desarrolladores para hacer que sus juegos corran a 4K. En estos casos, los títulos tendrán resolución variable, por ejemplo 1080 p, pero será la propia consola la encargada de "multiplicar" los píxeles para crear una imagen mucho más definida y acorde a los estándares del formato Ultra HD. En los casos que hemos visto hasta el momento, el resultado es bastante convincente y no difiere demasiado de los que juegos que corren a...

RESOLUCIÓN 4K NATIVA, o lo que es lo mismo, que se muestran directamente a 3840 x 2160. Ya sabemos que serán minoría, y que tendrán una mayor presencia en títulos "indie" (que suelen contar con una menor carga gráfica), pero también encontraremos algunos juegos "Triple A" corriendo a resolución Ultra HD nativa, lo que se traducirá en una imagen con la mayor calidad y nitidez posible en la gran mayoría de televisiones de última generación disponibles en la actualidad.

PS4 Pro ofrecerá mejoras gráficas en algunos juegos si no se dispone de una TV 4K. Los desarrolladores serán los encargados de elegir cómo aprovechar la potencia extra.

Por ejemplo, y como en el caso de *Rise of The Tomb Raider*, sus creadores han decidido incorporar al juego diferentes configuraciones gráficas entre las que podemos elegir si tenemos PS4 Pro conectada a una TV Full HD, y que mejoran la experiencia respecto a la versión "normal", ya sea en forma de aumento de frames por segundo o de una mayor cantidad de efectos gráficos.
En futuros títulos, estas opciones no tienen que estar necesariamente presentes, pero sí que todos los juegos se beneficiarán, de una manera u otra, de un mayor rendimiento en PS4 Pro respecto a PS4, eso sí, siempre de la forma en la que decidan hacerlo los distintos desarrolladores, por lo que en cada caso concreto las diferencias entre ambas "versiones" serán más o menos acusadas.
Esta nueva consideración nos lleva, una vez más, a realizarnos otra pregunta, quizá la más importante de todas hasta este momento...

¿Merece la pena dar el salto a PS4 Pro?

Como la propia Sony se encargó de hacernos saber en la conferencia de presentación de su nueva máquina, PS4 Pro no está pensada para sustituir a PS4, sino para convivir con ella y, en concreto, para colmar las expectativas de los jugadores más exigentes. Vale, entendido. Pero… ¿y esto qué quiere decir exactamente?
Pues que PS4 Pro está ideada, principalmente, para que podamos sacar el máximo partido a las televisiones Ultra HD, permitiendo que todos los próximos juegos de PS4 se muestren a resolución 4K (ya sea de forma nativa o reescalada).
Como característica añadida, aquellos que posean una TV Full HD podrán beneficiarse de las mejoras técnicas que, en cada juego concreto, decidan incorporar los desarrolladores gracias a la potencia extra de la nueva máquina, que algunos casos serán más evidentes que en otros, pero que, según ha garantizado Sony, se limitarán al plano técnico, manteniendo siempre la experiencia "jugable" inalterada en ambas máquinas.
Teniendo en cuenta todo esto, decidir si cambiar nuestra PS4 por el modelo Pro merece o no la pena es una pregunta que no se puede responder con un simple "sí" o "no", ya que depende muchísimo del perfil de cada jugador. Si no tenéis televisión Ultra HD (ni pretensión de adquirir una a corto plazo) y, para vosotros el plano técnico no es lo más importante a la hora de disfrutar de un videojuego, con PS4 vais a seguir alucinando tanto como lo habéis hecho hasta ahora, por lo que, a día de hoy, esta nueva máquina no os va aportar demasiado. Si, por el contrario, sois de los que siempre queréis tener lo último en tecnología, os consideráis unos sibaritas de la calidad de imagen y os pasáis horas debatiendo en foros de internet sobre los fps o la resolución a la que funciona cada juego, la verdad es que tenéis por delante un serio dilema…

Eligiendo una TV

HASTA 43 PULGADAS



LG 43UH620V
43 PULGADAS 529,99 €
LED SMART TV WIFI
Una gran relación calidad - precio a la hora de dar el salto a una televisión Ultra HD con tecnología HDR.
» **LO MEJOR:** PANEL IPS Y PRECIO AJUSTADO
» **LO PEOR:** INPUT LAG ALGO ELEVADO

DE 49 A 50 PULGADAS

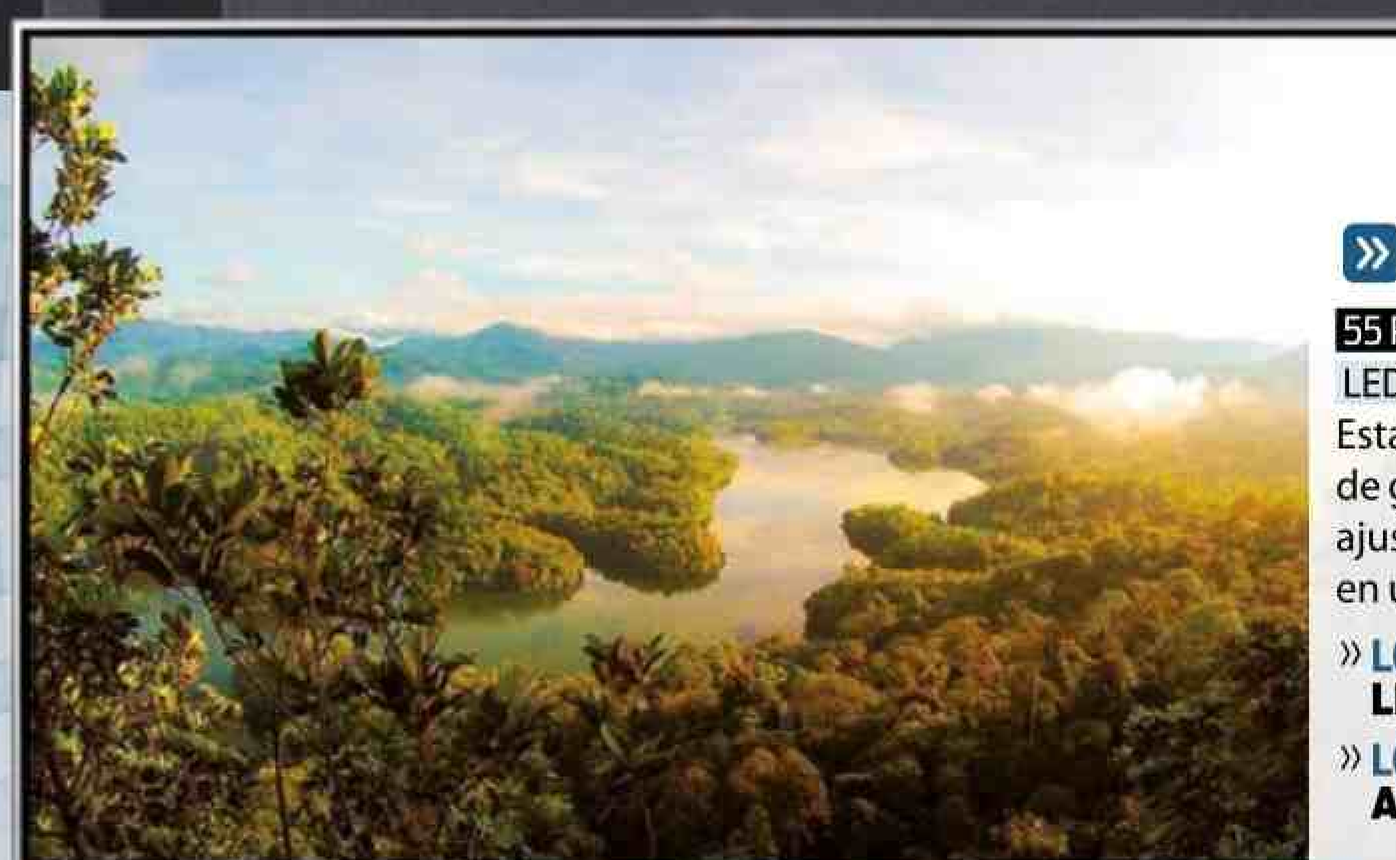


LG 49UH770V
49 PULGADAS 909€
LED SMART TV WIFI
Su panel demuestra mucho potencial con emisiones Ultra HD nativas a un precio bastante ajustado.
» **LO MEJOR:** CALIDAD CON CONTENIDO 4K
» **LO PEOR:** POBRE MOTOR DE REESCALADO



SAMSUNG 49KS8000
49 PULGADAS 1599,99 €
LED SMART TV WIFI
Sin duda, una de las televisiones con mejor calidad de su segmento.
» **LO MEJOR:** GRAN GESTIÓN DEL HDR
» **LO PEOR:** PRECIO BASTANTE ALTO

MÁS DE 50 PULGADAS



LG 55UH770V
55 PULGADAS 1157€
LED SMART TV WIFI
Esta TV ofrece características de gama alta a un precio ajustado, lo que le convierte en una genial opción.
» **LO MEJOR:** BUENA CALIDAD EN 4K. CON TDT2
» **LO PEOR:** INPUT LAG ALTO EN MODO HDR

HDR 4K

El mercado de TV con panel Ultra HD y tecnología HDR está repleto de modelos de distintos tamaños y características técnicas, por lo que elegir uno de ellos es una tarea muy complicada. Para facilitar vuestra búsqueda, aquí os mostramos algunas de las televisiones más interesantes con las que podéis sacar todo el partido a PS4 Pro. Es difícil encontrar paneles "pequeños", ya que es a partir de los 49 pulgadas cuando se aprecia la mejora de imagen y es donde hemos hecho una selcción más amplia, ya que también tienen un precio más "contenido".



SAMSUNG 43KS7500

43 PULGADAS 1269,99 €

LED SMART TV WIFI

Una de las mejores televisiones con pantalla curva en menos de 45 pulgadas.

» **LO MEJOR: GRAN CONTRASTE Y CALIDAD HDR**

» **LO PEOR: PRECIO MUY ALTO PARA SU TAMAÑO**



SONY 43XD8005

43 PULGADAS 839,99 €

LED SMART TV WIFI

Una de las mejores apuestas en tecnología 4K HDR con un tamaño "reducido".

» **LO MEJOR: CALIDAD DE IMAGEN. PRECIO**

» **LO PEOR: FALTA DE APPS EN ANDROID TV**



PANASONIC TX-50DX780E

50 PULGADAS 1299€

LED SMART TV WIFI

Una TV convincente en todos sus apartados, que es compatible con contenido 3D.

» **LO MEJOR: PANEL DE GRAN CALIDAD. ES 3D**

» **LO PEOR: DIFÍCIL DE CONFIGURAR**



PHILIPS 49PUS6501

49 PULGADAS 699,99 €

LED SMART TV WIFI

Dentro de la gama media, esta es una de las mejores opciones a tener en cuenta.

» **LO MEJOR: PANEL IPS. ANDROID TV.**

» **LO PEOR: BUENA RELACIÓN CALIDAD/PRECIO**



SAMSUNG KU6640

49 PULGADAS 887€

LED SMART TV WIFI

Una de las opciones más interesantes si se busca una TV curva de gama media.

» **LO MEJOR: PANEL CURVO A BUEN PRECIO**

» **LO PEOR: FALTA DE CONTRASTE EN HD**



SONY 49XD8005

49 PULGADAS 989€

LED SMART TV WIFI

Una TV muy equilibrada en todos sus apartados, con panel IPS y Android TV y muy adecuada para videojuegos.

» **LO MEJOR: INPUT LAG BAJO EN LOS JUEGOS**

» **LO PEOR: BAJO NIVEL DE BRILLO EN HDR**



SAMSUNG 55KU6000

55 PULGADAS 849€

LED SMART TV WIFI

A un precio muy competitivo, esta TV destaca por su fluidez en videojuegos.

» **LO MEJOR: ALTO CONTRASTE. INPUT LAG**

» **LO PEOR: FALTA DE CONTRASTE EN HDR**



SONY KD55XD8505

55 PULGADAS 1258€

LED SMART TV WIFI

Un televisor que cumple con todos los requisitos exigibles a un precio ajustado.

» **LO MEJOR: GRAN CALIDAD DE IMAGEN**

» **LO PEOR: ALGUNOS FALLOS EN SU SMART TV**

SALTOS SINCRONIZADOS EN EL TRAMPOLÍN DEL TIEMPO

VIEJAS GLORIAS PLATAFORMERAS QUE RESUCITARÁN EN PS4

***Sonic*, *Crash Bandicoot*, *Castlevania*, *Banjo-Kazooie* y *Wonder Boy* son cinco nombres que han hecho historia. Pronto, volverán a saltar a la palestra, ya sea por su propio pie o gracias a sus herederos.**

El mundo de los videojuegos, tal y como lo concebimos hoy en día, no se entendería sin el género plataformero. Desde que Super Mario y Donkey Kong lo popularizaron, fueron decenas y decenas los saltimbanquis virtuales que hicieron del salto una forma de vida, especialmente en los 80 y los 90. Sin embargo, en los últimos años las ganas de brincar han menguado notablemente y es cada vez más raro ver grandes desarrollos que tengan los saltos como eje central, especialmente en el sentido clásico, es decir, aquél que era tendencia cuando las recreativas, NES, Master System, Mega Drive, Super Nintendo, PlayStation o Nintendo 64 eran las que partían el bacalao. En líneas generales, de las grandes compañías, sólo Nintendo sigue prestándoles la misma atención hoy en día. Por suerte, dentro de unos meses, los usuarios de PS4 vamos a ver reverdecer el género con el regreso de viejas glorias que están ultimando ya su paso por el trampolín del tiempo.

Que la nostalgia no conoce límites es algo que sabe hasta el último desarrollador. Por eso, próximamente, son muchos los que van a traer de vuelta sagas muy queridas. Es el caso de dos iconos de Sega: *Sonic* y *Wonder Boy*. El primero volverá con una nueva entrega auspiciada por la propia Sega; el segundo, con varias reimaginaciones ajenas que cuentan con el visto bueno de su padre, Ryuichi Nishizawa. Otros dos mitos, *Castlevania* y *Banjo-Kazooie*, volverán a la vida con nuevos nombres y de la mano de sus creadores originales, que, tras abandonar sus respectivas compañías, fundaron sus propios equipos y pidieron ayuda en Kickstarter para sacar adelante a sus retoños. Finalmente, la trilogía de *Crash Bandicoot* para PSone asomará desde el baúl de los recuerdos, rehecha para deleite de todos. ¿Quién llevará a cabo el mejor salto sincronizado?



Habrá jefes finales casi desde el minuto 1, como este pulpo, al que habrá que golpear los tentáculos.



El cerdo que hacía de tendero en *WB III* será un personaje jugable en esta bella y colorida reimaginación.



Cada uno de los seis personajes tendrá sus propias habilidades. El león será muy fuerte y rápido.



EL CLÁSICO

Así lucía *Wonder Boy III*, el juego de Master System que sirve como referencia a *The Cursed Kingdom*.

PS4 | PLATAFORMAS | GAME ATELIER (FDG ENTERTAINMENT) | ENERO

MONSTER BOY AND THE CURSED KINGDOM

No le perdáis la pista a este monstruo polimorfo, que tiene visos de convertirse en un clásico contemporáneo con su olor a añejo.

Empezó siendo un proyecto de Kickstarter llamado *Flying Hamster II*, pero ha acabado siendo una reimaginación de *Wonder Boy III: The Dragon's Trap*, el clásico de Master System de 1989. La pasión que el estudio francés Game Atelier le ha puesto a *Monster Boy and the Cursed Kingdom* ha sido tal que Ryuichi Nishizawa, creador de la saga hace justo treinta años, está supervisando el proyecto y la banda sonora ha corrido a cargo de compositores legendarios como Yuzo Koshiro (*Streets of Rage*) y Michiru Yamane (*Castlevania*), que han preparado tanto melodías nuevas como reinterpretaciones de las antiguas. Planteado como un plataformas en 2D, con una jugabilidad digna de los 80 y los 90, el juego estará protagonizado por un niño que deberá pararle los pies a su tío, que ha enloquecido y está transformando en animales a quienes se tropiezan con él. El joven no será una excepción y sufrirá hasta cinco mutaciones, cada una con sus propias habilidades. Por ejemplo, como cerdo, podrá olfatear pistas; como serpiente, trepar por paredes y tragarse cosas; como rana, usar la lengua de gancho y nadar sin ahogarse; como león, moverse a gran velocidad y asestar fuertes golpes; como dragón, volar. Además, habrá objetos especiales, como unas botas de hierro para andar por el fondo marino o una varita para lanzar hechizos. En otras palabras, el diseño de los niveles será tremendamente variado y no faltarán los jefes finales o los secretos.
Visualmente, *The Cursed Kingdom* es uno de los plataformas más bellos que hemos visto. Game Atelier ha tenido acceso a toda la biblioteca de recursos de la saga y ha planteado un mundo con unos fondos preciosos: bosques, mansiones, barcos piratas, cuevas, volcanes... Este monstruo va a dar mucho que hablar.



DÚO DE REMAKES

WONDER BOY (O MONSTER WORLD) es una de las sagas más queridas de Sega, pero no ha habido nuevas entregas desde 1994. Al margen de *The Cursed Kingdom*, son varios los estudios indies que están trabajando simultáneamente para llevar sus entregas más icónicas a una nueva generación. Tal es el caso de Lizardcube, que está haciendo un remake puro y duro de *Wonder Boy III: The Dragon's Trap*, para muchos el mejor juego de Master System. Por su parte, los coreanos de CFK tienen ya casi listo *Wonder Boy Returns*, un remake del original de 1986.



WONDER BOY: THE DRAGON'S TRAP aún no tiene plataformas ni fecha, pero cuenta con el beneplácito de Ryuichi Nishizawa.



WONDER BOY RETURNS llegará a PS4 este mismo otoño, con contenidos nuevos. Se ve feúcho, casi como un juego de móvil.



Las animaciones serán geniales, como ésta al ser golpeados.

Cada personaje tendrá una habilidad: Sonic podrá impulsarse, Tails volará y Knuckles trepará.

El juego en sí es nuevo, pero los homenajes serán constantes. Este jefe recuerda al inicial de *Sonic 1*.

LOS CLÁSICOS

Las entregas de Mega Drive son el referente de *Sonic Mania*.

PS4 | PLATAFORMAS | SEGA | PRIMAVERA

SONIC MANIA

2017 será el año del erizo, según el calendario seguero, y la celebraciones serán muy retro.

Hay dos juegos de Sonic en camino para 2017, para celebrar su 25 aniversario. *Project Sonic* no llegará hasta finales de año, pero la se aligerará la espera con *Sonic Mania*, un plataformas que llegará en primavera, en digital, y que será un tributo a las cuatro entregas 2D que se lanzaron en Mega Drive en los 90. Como peculiaridad, el proyecto cuenta con Christian Whitehead, un desarrollador indie que se hizo famoso con varias readaptaciones de *Sonic* para móviles y que sabe bien cómo replicar aquella mítica jugabilidad. Por fin, vamos a tener otro Sonic 2D como mandan los cánones. Habrá zonas clásicas reimaginadas (Green Hill) y nuevas (Studiopolis, Mirage Saloon), con más rutas que nunca, en las que estarán ocultos los grandes anillos con que acceder a las fases de bonus para recolectar las esmeraldas del caos (a lo *Sonic 3*). Podremos manejar a Sonic, Tails y Knuckles, y toda la iconografía de 16 bits estará presente: escudos, postes de guardado, tirabuzones...

PS4 | PLATAFORMAS | PLAYTONIC | INVIERNO

YOOKA-LAYLEE

Los camaleones y los murciélagos tienen muchas similitudes con los osos y las aves.

En los 90, trabajando en exclusiva para Nintendo, Rare se hartó a hacer juegazos de plataformas. *Banjo-Kazooie*, de N64, es uno de los más recordados. Dos décadas después, su espíritu va a renacer gracias a Playtonic Games, un estudio fundado por veteranos de Rare que acudió a Kickstarter para financiar *Yooka-Laylee*, un plataformas en 3D que será un homenaje en toda regla, sólo que cambiando de dúo animal. Si Banjo y Kazooie eran un oso y un pajarraco, Yooka y Laylee serán un camaleón y un murciélago.
Sus padres son los mismos, y eso se extiende a la música, las voces y, por supuesto, las mecánicas jugables. El dúo protagonista recorrerá más de cinco mundos abiertos, en busca de "pagies", unos objetos dorados con los que desbloquear nuevas áreas. Podremos transformarnos en quitanieves, viajar en una vagoneta, rodar, balancearnos con la lengua, volar... Saldrá en el primer trimestre de 2017, ¡y en formato físico!



Yooka y Laylee deberán pararle los pies a una diabólica corporación que planea robar todos los libros del mundo.



EL CLÁSICO

Banjo-Kazooie, lanzado en Nintendo 64 en 1998, es uno de los plataformas más queridos de la historia.

Habrá muchas sorpresas, en forma de minijuegos retro, modos competitivos locales para cuatro...




Además de la historia, habrá un modo con jefes, opciones cooperativas y competitivas...


Estaba previsto para marzo, pero, como todos los proyectos de Kickstarter, se ha retrasado. Llegará en 2018.

PS4 | AVENTURA | INTI CREATES (505 GAMES) | 2018



La sangre de vampiro corre por las venas de la nueva criatura que ha engendrado Koji Igarashi.


El motor Unreal 4 dejará bellos escenarios en 2,5 D y, al parecer, habrá algún nivel de estética retro.



Konami parece haberle clavado a *Castlevania* una estaca en el corazón, pero Koji Igarashi, quien fuera la cara más visible de la saga durante muchos años, va a recuperar su espíritu con *Bloodstained: Ritual of the Night*, una reimaginación que fue todo un éxito en Kickstarter. Con él están trabajando la diseñadora de personajes Ayami Kojima y la compositora Michiru Yamane, también vampiresas veteranas.
La protagonista será Miriam, una joven con amnesia que, tras sufrir una maldición, está viendo cómo su piel se cristaliza. Tras despertar de un letargo de diez años, deberá adentrarse en un castillo demoníaco regido por un antiguo amigo y cuya aparición no será casualidad... La exploración, la acción y la ambientación gótica serán las señas de identidad de la aventura, que contará con subidas de nivel y creación de armas (látigos, espadas, lanzas) y habilidades, a base de combinar cosas. Según Igarashi, el mapa es el más grande en el que haya trabajado, y lo mejor es que habrá disponible una edición física.


EL CLÁSICO
Los "metroidvania", como el clásico *Symphony of the Night*, son el espejo de *Bloodstained*.

PS4 | PLATAFORMAS | ACTIVISION / SONY | SIN CONFIRMAR



La trilogía original del marsupial que parió Naughty Dog volverá a dar el golpe.


Crash Bandicoot llegó a ser la mascota oficiosa de PlayStation en los 90 y, veinte años después, volverá en exclusiva a PS4.


EL CLÁSICO
Así lucía *Crash Bandicoot* en PSone. Habrá que ver qué cosas decide retocar Vicarious Visions.

En el pasado E3, se hizo realidad el sueño de muchos: Crash Bandicoot recobrará fuerzas con una puesta al día de los tres geniales plataformas que protagonizó en la primera PlayStation en los años 90. Según se dijo en la feria, será una "remasterización desde cero", un término contradictorio que impide saber si serán remasterizaciones o, más bien, remakes (apostamos por esto último).
Lo que sí es seguro es que el proyecto está corriendo a cargo de Vicarious Visions, el estudio responsable de *Skylanders* (hay que recordar que la trilogía original la firmó Naughty Dog, pero Sony acabó vendiendo la licencia a Activision). De hecho, en su última entrega, *Imaginators*, el marsupial es un personaje seleccionable y hay un nivel inspirado en la isla del primer juego, con toda su imaginería, lo que permite hacerse una idea de por dónde irán los tiros. Aún no tiene fecha, pero la nostalgia ya nos tiene en ascuas.


Aún no hay imágenes oficiales, pero es posible que la estética se asemeje a la del último *Skylanders*.

✉ Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".
@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Comics y luciérnagas

Hace poco, me enteré de que existía un cómic (no sé si oficial o no) de *The Last of Us* llamado "American Dreams". ¿Qué sabéis sobre esto?

@Hicks-Mudd Pérez

Pues que es verdad y que es totalmente oficial. Se trata de una miniserie de cuatro cómics publicada en 2013 por Dark Horse Comics. Narra acontecimientos previos al juego y está escrita por Neil Druckmann, que fue el guionista y director creativo de *The Last of Us*. Por suerte para ti, en 2015 Planeta de Agostini editó "Sueños Americanos", la versión en castellano (112 páginas en tapa dura), y la puedes conseguir por unos 15 euros.



■ El cómic oficial de *The Last of Us* está disponible en castellano, por unos 15 €.

Pareja de cazatesoros

Saludos amigos de Playmanía. Aquí "ataco" con unas dudas. ¿Qué juego diríais que tiene más puzzles? ¿*Uncharted 4* o *Rise of the Tomb Raider*?

@David Guirado Lozano

Pues aunque ambas aventuras tienen bastantes puzles, lo cierto es que suelen ser bastante diferentes. Si nos obligas a decantarnos, diríamos que *Rise of The Tomb Raider* tiene más, o al menos, son más sesudos. En general, el juego de Lara Croft es más complejo en su desarrollo y en ocasiones, como en las tumbas, el propio escenario es un puzzle. En cualquier caso, los dos tienen buenos puzles y los dos son juegazos que no deberías dejar pasar si este tipo de aventuras te gustan. Son lo mejor de su género.

Entre tortas anda el juego

Hola playmaníacos. Estoy mirando juegos de lucha para mi PS4... Estoy entre *SFV* y *MKX* y no sé que hacer... ¿Qué me aconsejáis? ¡¡¡Saludos!!!

@Aingeru Mena

Pues no tienes mal gusto, no. *Street Fighter V* y *Mortal Kombat X* son los mejores juegos de lucha de PS4, con permiso de *The King of Fighters XIV*. Fríamente, nos quedaríamos con *Mortal Kombat*, la versión "XL", que incorpora todo el DLC. Tiene un online muy solvente y una duración para un solo jugador a prueba de "fatalities". Es mucho más redondo que *Street Fighter V*, que parece más orientado al e-sports, a competir online, y al que todavía se le va sumando contenido. Fíjate que se lanzó con 16 personaje y ya va por los 22… En cualquier caso, los dos tienen un gran sistema de juego y visualmente son espectaculares. Decantarte por uno u otro debería depender de tus gustos y de si prefieres una experiencia más tradicional (*MKX*) o una más orientada al multijugador online (*SFV*).



■ *Street Fighter V* y *Mortal Kombat XL* son los mejores juegos de lucha de PS4, con ninguno te vas a equivocar.

Más de Bethesda

Hola playmaníacos. ¿Tenéis alguna pista de *The Elder Scrolls VI*?

@Rodrigo Hicks-Mudd Pérez

Peter Hines, uno de los miembros más destacados de Bethesda, hizo unas declaraciones al respecto en la QuakeCon de este agosto. Hines ha dejado muy claro que *The Elder Scrolls VI* no es una de las prioridades del estudio. Según sus propias palabras, "el estudio no es una máquina expendedora de dos botones, donde primero pulsamos *Elder Scrolls* y luego *Fallout*, y de nuevo *Elder Scrolls*. Es un estudio lleno de gente creativa y tienen el derecho a no tener que sacar un *Elder Scrolls* tras otro". No parece que un *The Elder Scrolls VI* esté cerca...

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Vale la pena comprarse el pase de temporada?

Hola. Me he comprado algunos juegos Premium, los que incluyen el pase de temporada, y después de mucho esperar, en ocasiones cuando llega el esperadísimo DLC no vale la pena, son patéticos...

@Marc Ortigosa

Hay compañías que explican muy bien qué va a incluir el Pase de Temporada de un juego, otras sólo lo insinúan y algunas ni eso… Comprar un pase de temporada tiene ese riesgo: no sabes si los contenidos que van a ofrecer finalmente merecen la pena. Eso sí, te aseguras un buen precio respecto a comprar el DLC suelto. Nosotros estamos más a favor de que se informe claramente de qué contenido va incluir y cuándo se va a lanzar, ya que en ocasiones, puede pasar muchísimo tiempo entre el juego y su DLC, lo que también resulta frustrante. Nuestro consejo es no comprar ningún pase de temporada, o juego Premiun, del que no se tenga información suficiente. ◘



■ Los Pases de Temporada son una buena idea para ahorrar si sabemos que vamos a comprar el DLC de un juego, pero a veces son una compra a ciegas...



■ *Resident Evil 7* se podrá jugar con PS VR y al estilo tradicional. Eso sí, en primera persona siempre.

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Será *Red Dead Redemption 2* exclusivo de PS4?

@Boquerón

No. Lo que se ha dicho es que Sony y Rockstar han llegado algún tipo de acuerdo para que os jugadores de PS4 accedan antes al enorme mundo online que promete el juego. Pero no hay más detalles.

¿Qué se sabe *Sonic Utopia*?

@Darío Gutiérrez

Que es un juego en mundo abierto para PC que está desarrollando un aficionado a Sonic. No es oficial.

¿Qué capacidad tiene el disco duro tiene la PS4 Slim?

@Rodrigo Hicks-Mudd Pérez

Tiene la misma que el modelo anterior. Hay un modelo de 500 GB y otro de 1 TB. El primero cuesta 300 euros y el de 1 TB 345.

¿Sacaréis este año la guía de PS4 como en años anteriores?

@Tony Fernández Ruiz

Pues sí, ese es el plan. La tendrás disponible a finales de noviembre.

¿Se puede cambiar el disco duro de PS4 Slim?

@Jaime Estévez

Sí, se puede cambiar sin problemas, igual que en el modelo anterior.

Resident Evil, terror virtual

Más que una pregunta, tengo una queja, playmaníacos. Ya he leído que *Resident Evil 7* es compatible con PlayStation VR y exclusivo para VR durante 12 meses. Yo, ni tengo PS VR ni pienso tenerlo, sin embargo soy gran fan de la saga desde siempre. Bastante me fastidia ya que sea en primera persona, pero que sólo lo pueda jugar con un casco puesto…

@Juanjo Ortega

No te enfades, que no lo has entendido bien. Efectivamente, *Resident Evil 7* es compatible con PS VR, eso significa que puedes jugarlo al estilo tradicional o con PS VR. Si no tienes PS VR, pues tan contento, sin problema. La exclusividad de PlayStation VR se refiere al soporte para realidad virtual. Es decir, en 12 meses los únicos que pueden jugar a *Resident Evil 7* utilizando un dispositivo de realidad virtual son los usuarios de PS4. No sufras, que vas a poder pasar miedo al estilo clásico… Aunque eso sí, el primera persona, ahí no te has equivocado.

A pantalla partida

¡Hola! Vengo con una duda, yo no tengo PS Plus, prefiero el multijugador local. Quería probar *Assetto Corsa* o algún juego de coches para jugar con un amigo local, ¡pero todos son online y localmente sólo admiten 1 jugador! ¿Porqué es así ahora? Gracias y seguid así.

@Alejandro Gayoso Fernández

Pues básicamente porque los juegos de ahora son un cañón en aspectos técnicos y exigen de la consola un rendimiento muy alto para funcionar como se supone que debe ser. Al incluir la opción de multijugador a pantalla partida hay que repartir los recursos de la consola en dos carreras distintas, lo que obliga a bajar el rendimiento general, con lo que la experiencia de juego también se ve afectada. Requiere mucho más trabajo para unos resultados que no son 100% óptimos y para una opción que cada vez menos gente demanda.

No es virtual: me mareo

Hola playmaníacos. He tenido ocasión de probar PlayStation VR, con el juego *Battlezone*. ¡Y me he mareado! ¿Son así todos los juegos? ¿Me voy a marear siempre o te acostumbras?

@Ernesto Abadía

Hay un pequeño porcentaje de la población que se marea, incluida la dire, Sonia Herranz. Sin embargo, ella no se marea con todos los juegos y probablemente tú tampoco. Lo habitual es que te marees con juegos en los que se supone que te estás desplazando, pero realmente tu cuerpo no se mueve. Con experiencias estáticas o movimientos más controlados, esta sensación no se suele dar. Es imposible saber cuánto de sensible eres, así que nuestro consejo es que intentes probar más juegos y más variados, a ver cómo te sientes con ellos.



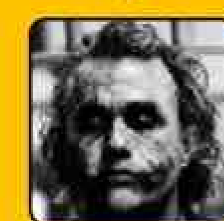
■ Algunas personas se marean con PS VR. Probar varios juegos es la única manera de descubrir si eres uno de ellos.

TU OPINIÓN CUENTA

¿Qué opinas de PS4 Pro? ¿Piensas comprártela?



Depende de la tele



Alan Stunt

"Yo tenía pensado o comprar la PS4 Pro o Slim de 1 TB, ya que la fat 500 ya se me hizo vieja. Al final todo depende de si posees tele 4K o no, ya que aunque tiene ciertas mejoras, la PS4 "básica" funciona muy bien..."

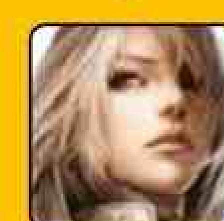
Sólo para sibaritas



Gonzalo Crank

"No. No va a tener exclusivas, no tengo tele 4K y funciona mi PS4. Veo este nuevo modelo apto sólo para sibaritas, gente que no tuviese la actual consola o que se le haya roto. Eso sí, habrá que ver como funcionan las PS VR en ella..."

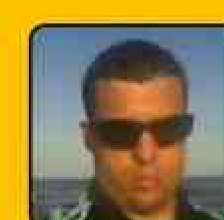
Depende del catálogo



Emil Zawieja

"Me estoy planteando renovar, siempre y cuando haya catálogo que aproveche esa potencia. Que siempre se promete mucho pero luego pocos títulos aprovechan la consola..."

La tele manda



Juan Francisco Bravo Rodríguez

"No es que sea barata o cara el problema es que poca gente tiene TV 4K y para eso te compras la PS4 SLIM o normal".

Opción complementaria



Pablo L. Guerrero

"Como opción complementaria a la generación actual, está bien. Me la pillaré porque dispongo de TV 4K, pero recalco, es COMPLEMENTARIA, no una compra obligatoria."

Me sobra con 1080 p

Emiliopericolospalotes

"Me quedo con mi PS4 fat, ya que no tengo una TV 4K, con mi TV 1080 p me sobra".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Cuál creéis que va a ser el mejor juego del año?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.



PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Para cuándo el *God of War* de PS4?

@Marcos Pérez

Pues no se sabe con exactitud aunque lo esperamos para 2017… con suerte. Desde el E3 no se ha visto nada nuevo, y ya se ha confirmado que en la PlayStation Experience que se celebra en diciembre tampoco se va a enseñar nada más.

¿Ha cancelado Rockstar el desarrollo de *Agent*?

@Matías Flores

No ha dicho nada al respecto, aunque es verdad que desde 2009 ha llovido mucho y con el anuncio de *Red Dead Redemption 2*, *Agent* parece alejarse…

¿Se pueden usar PS VR en un PC?

@Elena Jovellanos

No. PlayStation VR sólo funcionan en PS4, igual que los headset de realidad virtual de PC, sólo funcionan en el PC.

¿Remasterizarán *Red Dead Redemption*?

@Augusto Figeroa

Pues no sería mala idea para lanzarlo antes de *RDR2*... Pero ya sabes que Rockstar no es muy amiga de hacer estas cosas.

¿Los juegos cross save son cross buy?

@Celia Villalobos

No necesariamente. Casi todos los juegos cross buy (compras una versión y la tienes para PS4 y Vita) tienen funciones cross save, es decir, las partidas valen en las dos consolas. Sin embargo, hay muchos juegos que tienen opción cross save, pero debes comprar las dos versiones, si quieres continuar la partida en un u otra consola.

¿Planea Sony sacar una nueva portátil?

@Luismi Villar

Hubo rumores de que Sony iba a presentar un nuevo modelo de PS Vita, Trinity, pero al final sólo se anunciaron las nuevas PS4. Teniendo en cuenta que este año han lanzado PS4 Pro, PS4 Slim y PS VR, es improbable que lancen una nueva portátil (o un rediseño de Vita) en unos meses.

¿Beta o juego completo?

Cuando habláis de *Assetto Corsa* dejáis a Kunos Simulazioni en lo más alto del pedestal. En parte, estoy de acuerdo, pero… no se pueden crear salas privadas y es importante para mí y mi grupo de amigos. Creo que no contemplar esta posibilidad es un grave error y una tomadura de pelo. ¿Tiene contemplado Kunos Simulazioni, la posibilidad de creación de salas privadas?

@Echeveste

Efectivamente, el online de *Assetto Corsa* no permite crear salas privadas. Sin embargo, no sería de extrañar que se añadiera esta opción en el futuro, porque Kunos Simulazione parece estar metiéndole bastantes actualizaciones. Recientemente, añadió un nuevo circuito. Esta opción que demandas está disponible en PC, así que lo lógico es que acabe llegando a PS4. Suponemos que es una cuestión de elegir lo que pueden meter en el primer tirón y lo que no y quizá el público general no le dé tanta importancia a la salas privadas como una profesionales como vosotros. Hoy día, muchos juegos se lanzan con las opciones principales disponibles y con el corazón del juego terminado. Luego se le van añadiendo más opciones y posibilidades, como también ocurrió con *Street Fighter V* o *Star Wars Battlefront*, por mencionar algunos. ¿Si nos gusta? No demasiado, pero está siendo así.



■ En *Asseto Corsa* no se pueden crear salas privadas... de momento. Teniendo en cuenta que el juego de PC sí tiene esta opción, sería lógico que se incluyera en PS4 en un futuro.

Terrorífica edición especial

Hola. ¿Sabéis algo de la edición especial del *Resident Evil 7*? Tengo mucha curiosidad

@Toni Milán

De momento no sabe nada de una edición especial en formato físico, aunque apostamos a que la habrá. Hay una Deluxe Editon digital que ofrece tres bloques de contenido adicional: cuatro historias cortas secundarias; y dos episodios adicionales de la historia. Eso sí, se publicarán de uno en uno tras el lanzamiento del juego.



■ No se ha anunciado una edición especial de *Resident Evil 7*. Miedo nos da imaginarla...

PlayStation Plus y PS Vita

Hola. Acabo de comprarme la nueva PS4 y, como siempre decís, he vinculado mi antigua cuenta PSN y además, me he hecho de PS Plus para jugar online y bajarme los juegos. Decís que la misma cuenta vale para todas las consolas, pero cuando entro en la sección del Plus del Store no veo los juegos gratuitos de PS Vita… ¿Ya no regalan juegos de Vita?

@Miguel Llamas

Claro que sí. Si tienes PS Vita vinculada a la misma cuenta en la que eres miembro de PlayStation Plus, también te puedes descargar en la portátil dos juegos gratis al mes. Eso sí, si entras en el Store desde PS4 no vas a ver ni los juegos de Vita (salvo que sean cross buy) ni los de PS3. Para descargarte los juegos de Vita, entra en el Store con tu PS Vita directamente.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Actualización 4.01

Hola Tengo problemas con la actualización. Tras descargarla empieza la instalación, pero la consola nunca se reinicia. Ahora sólo puede acceder a PS4 en Modo Seguro. ¿Alguna idea?

@ Alberto Ávalos

Si con la actualización 4.05 sigues teniendo el mismo problema, intenta instalar el software desde la Opción 3 del Modo Seguro. Descarga el software de la web oficial y grábalo en una memoria USB. Debes crear en raíz una carpeta que se llame PS4 y dentro otra que se llame UPDATE donde debes copiar el archivo PS4UPDATE.PUP. Conecta el USB a la consola. Si no funciona, prueba la Opción 7. Supone formatear el sistema y perderás todos tus datos. Descarga de la web el archivo destinado a Nueva instalación del software del sistema.

Y sin salida óptica ¿qué?

Hola. Me he comprado la nueva PS4 y resulta que no puedo conectarla al amplificador de sonido 5.1, como tenía la PS3, porque ya no tiene salida óptica… ¿Se os ocurre una solución?

@ Juan Juanito

El cable HDMI también lleva la señal de audio digital a tu TV. Si tu tele tiene salida de audio óptica (es lo habitual), simplemente conecta el cable óptico de la tele al ampli y listo. Si tienes otro aparato conectado al amplificador, puedes simplificarte mucho la vida. Por ejemplo, si tienes un vídeo Blu-ray u otra consola conectadas a la misma TV con HDMI, todos los aparatos sonarían por la misma salida del ampli. Eso sí, tendrás que encenderlo para ver la tele y buscar en los ajustes de la TV y especificar que quieres que la salida de audio sea la óptica.

Chat de voz por la tele

¡Hola! Me encanta jugar multijugador, pero no soporto el susurro en mis oídos. Tengo los auriculares oficiales de PS4 y pongo la salida de voz por TV. El problema es que cada vez que los enciendo tengo que volver a configurarlos. ¿Cómo puedo hacer para que se quede esta opción?

@Sergio Figueras

Pues no sabemos porqué te pasa esto. Hemos probado con tres modelos distintos de auriculares y siempre se queda marcada la última opción usada antes de apagar la consola… Podría ser por esos headset en concreto, que no hemos tenido ocasión de probar. Suponemos que tienes la consola actualizada, claro. Por si acaso, la ruta para realizar este ajuste es: Ajustes / Dispositivos / Dispositivos de Audio / Salida de Chat de audio por TV.

LOS **AJUSTES BÁSICOS** QUE DEBES TENER EN CUENTA

Disfruta del mejor sonido

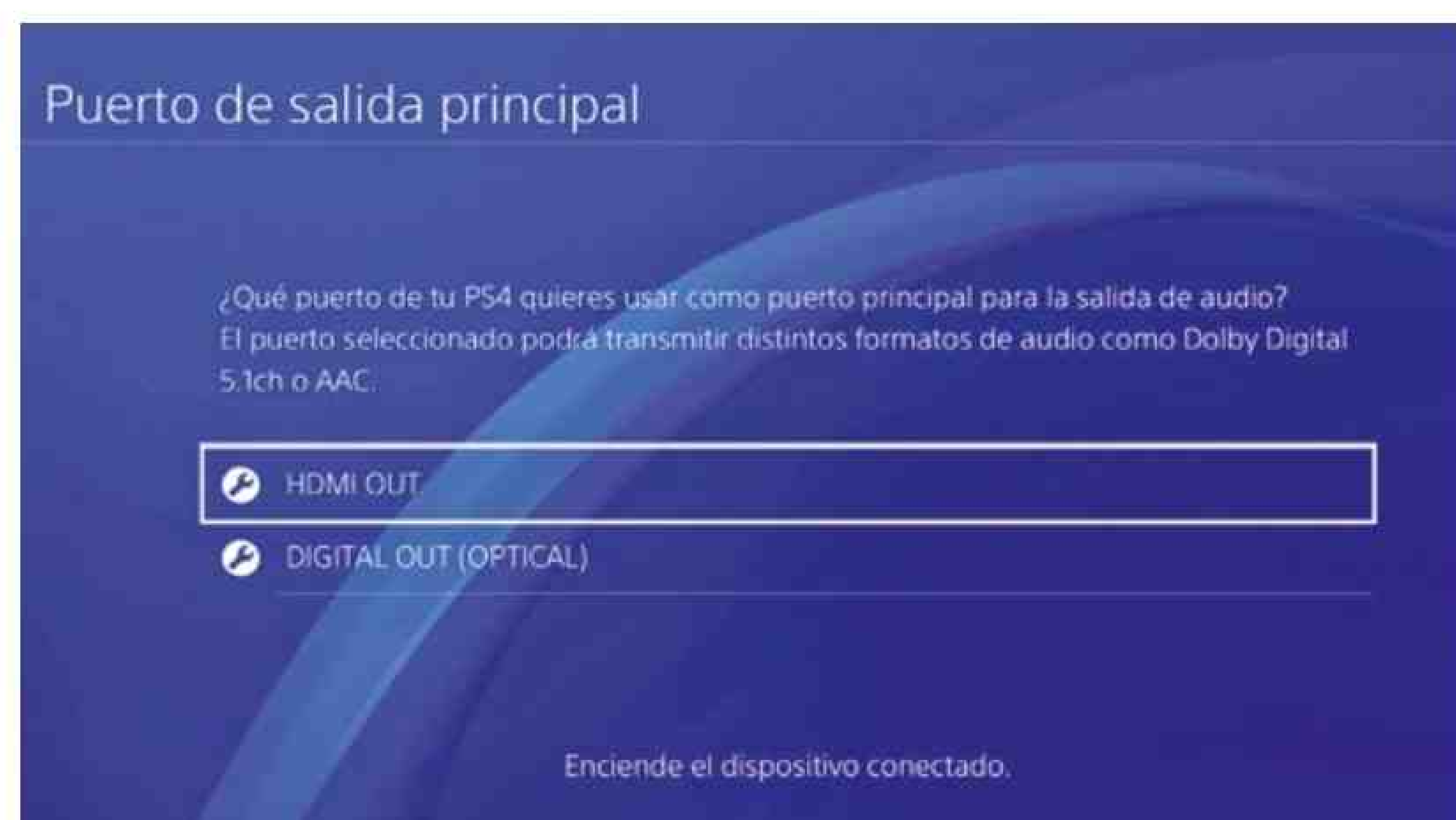


Nuestras PS4 son capaces de soportar diferentes formatos de sonido surround, entre los que se encuentras los conocidos Dolby Digital y DTS. Sin embargo, las capacidades de configuración y modulación son casi nulas, dejando ese trabajo a nuestro amplificador. Aún así, aquí tienes algunas nociones interesantes.

1. **PUERTO DE SALIDA** DE AUDIO



1 Selección. Ve a "Ajustes/Sonido y pantalla/ Ajustes de audio/Puerto salida principal".



2 HDMI. Usa este puerto si quieres que el sonido se reproduzca por la TV o por un amplificador AV que disponga de este tipo de entrada. La consola automáticamente detectará si debe emitir en 7.1 o 5.1 en función de tu equipo.

En 2 minutos...

PON UN "AMPLI" EN TU VIDA. Teniendo una consola con las capacidades sonoras de PS4, la mejor opción para extraer todo su potencial es el uso de un amplificador/receptor AV. La potencia y calidad de los altavoces de nuestras TV es, generalmente, insuficiente si pretendemos obtener una buena experiencia sonora. Ni siquiera los mejores auriculares pueden competir con la escena surround que un equipo 5.1/7.1 ofrece. Por ello, si disponéis de espacio y presupuesto suficiente, no dudéis en haceros con uno. Vuestras sesiones jugables o de cine en casa no volverán a ser lo mismo, creednos.



Puerto de salida principal

Selecciona el formato de entrada admitido por el dispositivo (TV, amplificador AV o receptor AV) que esté conectado usando el puerto DIGITAL OUT (OPTICAL).
Ten en cuenta que si el dispositivo no es compatible con el formato seleccionado, podrían dañarse los altavoces.



3 Óptica. Úsala también para señales multicanal, pero de no más de 5+1. Para contenido con señales 7.1 (y set de sonido que lo soporte) deberás usar HDMI, ya que la salida óptica sólo soporta señales 5.1 (Dolby o DTS, a elegir).

2. **FORMATO** DE AUDIO

Para aprovechar todo el potencial de sonido de tu PS4 debes disponer de un set de altavoces y amplificador multicanal que soporte formatos como los estándares de Dolby o DTS.



1 Tipo de señal. Ve a "Ajustes/Sonido y pantalla/ Ajustes de audio/Formato de audio (prioridad)" y selecciona la opción en función de tu equipo.



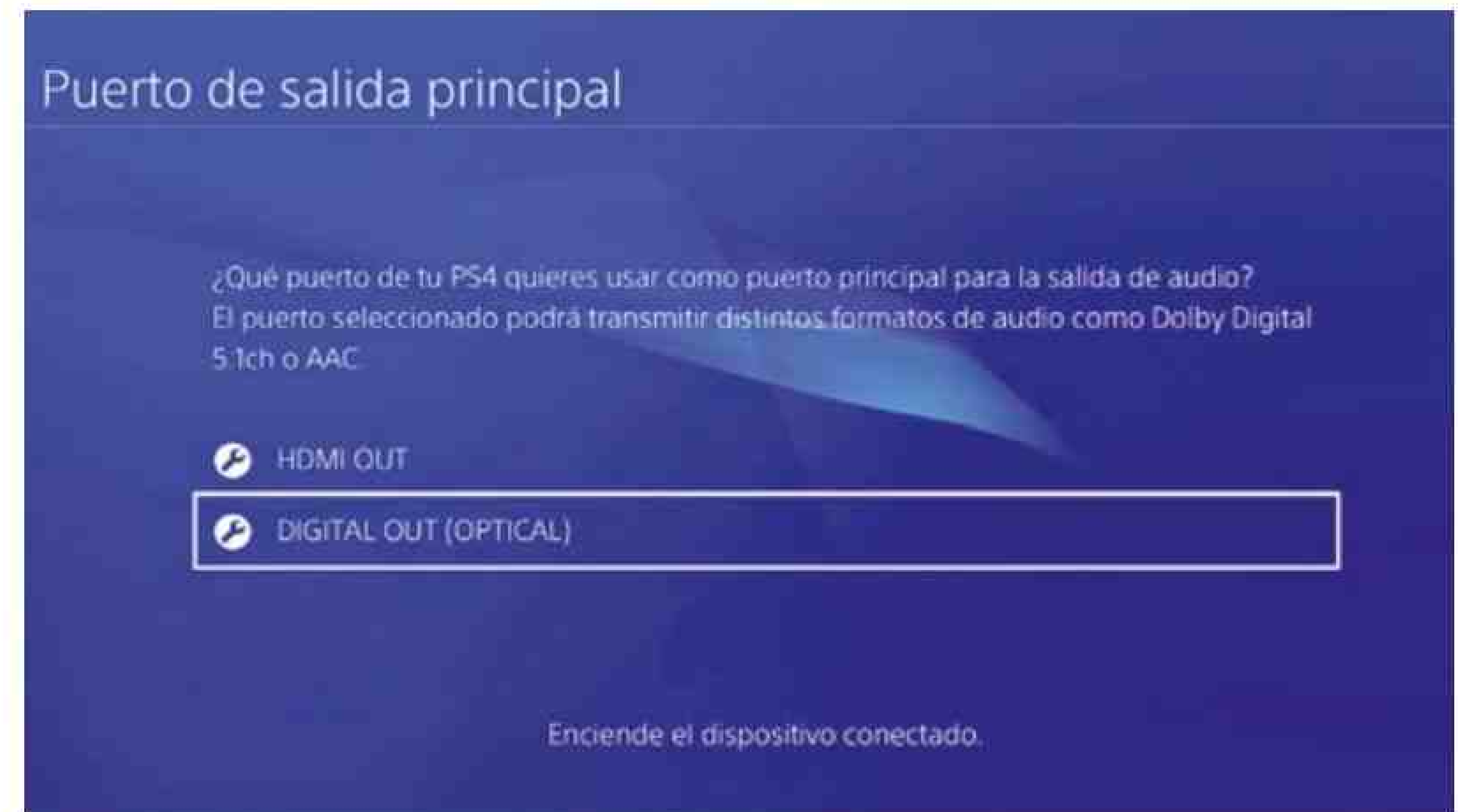
2 PCM lineal. Sólo está disponible si usas para el sonido el HDMI y significa que PS4 decodifica la señal multicanal y la "envía" a tu amplificador sin comprimir y lista para reproducir por los altavoces. En este caso tu receptor no tiene porque ser compatible con los estándares habituales (Dolby o DTS). Esta es la opción estándar pero asegúrate de que el amplificador está configurado para aceptar señales multicanal. Si ves que no se oye nada, cambia a BitStream.



3 BitStream. La consola "saca" la señal comprimida y codificada para que haga el trabajo de decodificación tu amplificador. Selecciona Dolby o DTS según las capacidades de tu equipo y luego los formatos soportados por él. Selecciona siempre esta opción si estás usando un cable óptico.

3. USANDO **AURICULARES**

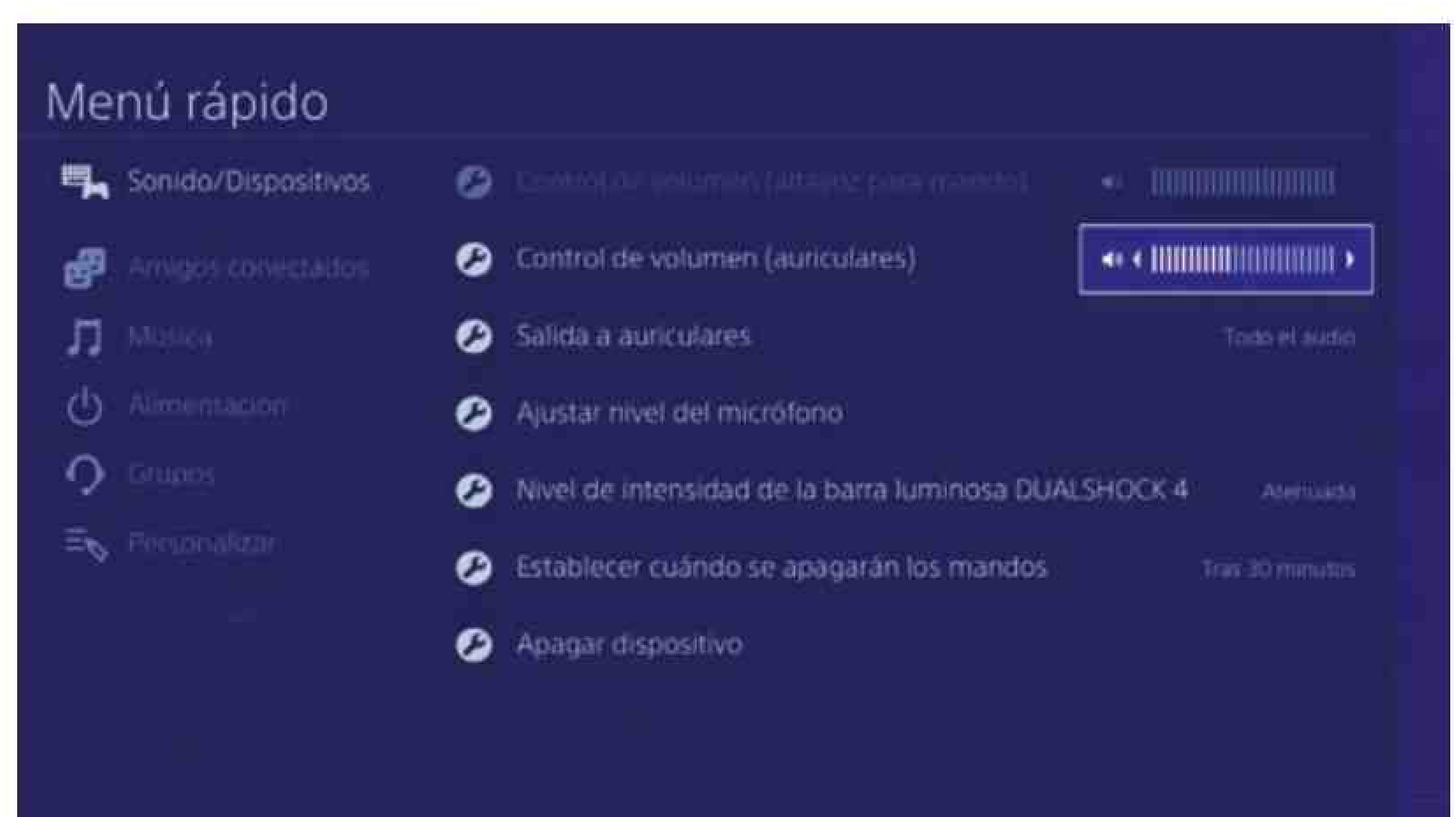
Si estás usando algún headset con capacidades surround, es muy probable que tengas que usar el puerto óptico para "sacar" el sonido directamente de la consola a los auriculares.



1 Formato salida. Si usas un cable óptico como se ha comentado en el punto anterior, asegúrate de chequear las instrucciones de tus auriculares pues es posible que requieran que selecciones Bitstream en lugar de PCM Lineal.



2 Qué escuchar. Si usas cascos mono o abiertos, quizás quieras escuchar por ellos únicamente el chat de voz y dejar el sonido del juego para el ambiente. Para ello ve a "Ajustes/Dispositivos/Dispositivos de audio/ Salida auriculares" y selecciona si quieres escuchar el juego por la TV/altavoces y el chat por los cascos o bien todo por los auriculares.



3 Menú rápido. Si dejas pulsado el botón PS unos instantes, podrás acceder a uno de sus menús fijos, el que controla el volumen de los auriculares, así como el que configura que escuchas por ellos (el anterior punto).

Ojo con....

PS4 SLIM. La nueva PS4 Slim ofrece bastantes ventajas sobre su homónima "fat", pero también ha eliminado la salida óptica. En este caso, deberás usar "sí o sí" la opción del cable HDMI para extraer el audio de tus juegos o vídeos, ya que permite la transmisión de las mismas señales multicanal que el cable óptico (incluso más). Cualquier TV o amplificador relativamente reciente cuenta con puertos HDMI de sobra para que adoptes esta nueva configuración. Eso sí, mucho ojo si pretendes usar unos auriculares o altavoces con decodificador que necesiten conexión por cable óptico. Ahí tendrás problemas.



■ La PS4 original tiene salida de audio óptica, pero no la nueva "slim". Sólo se puede sacar el audio vía HDMI.

CONSEJOS PARA **CONSUMIR MENOS** ELECTRICIDAD

Ahorro de energía

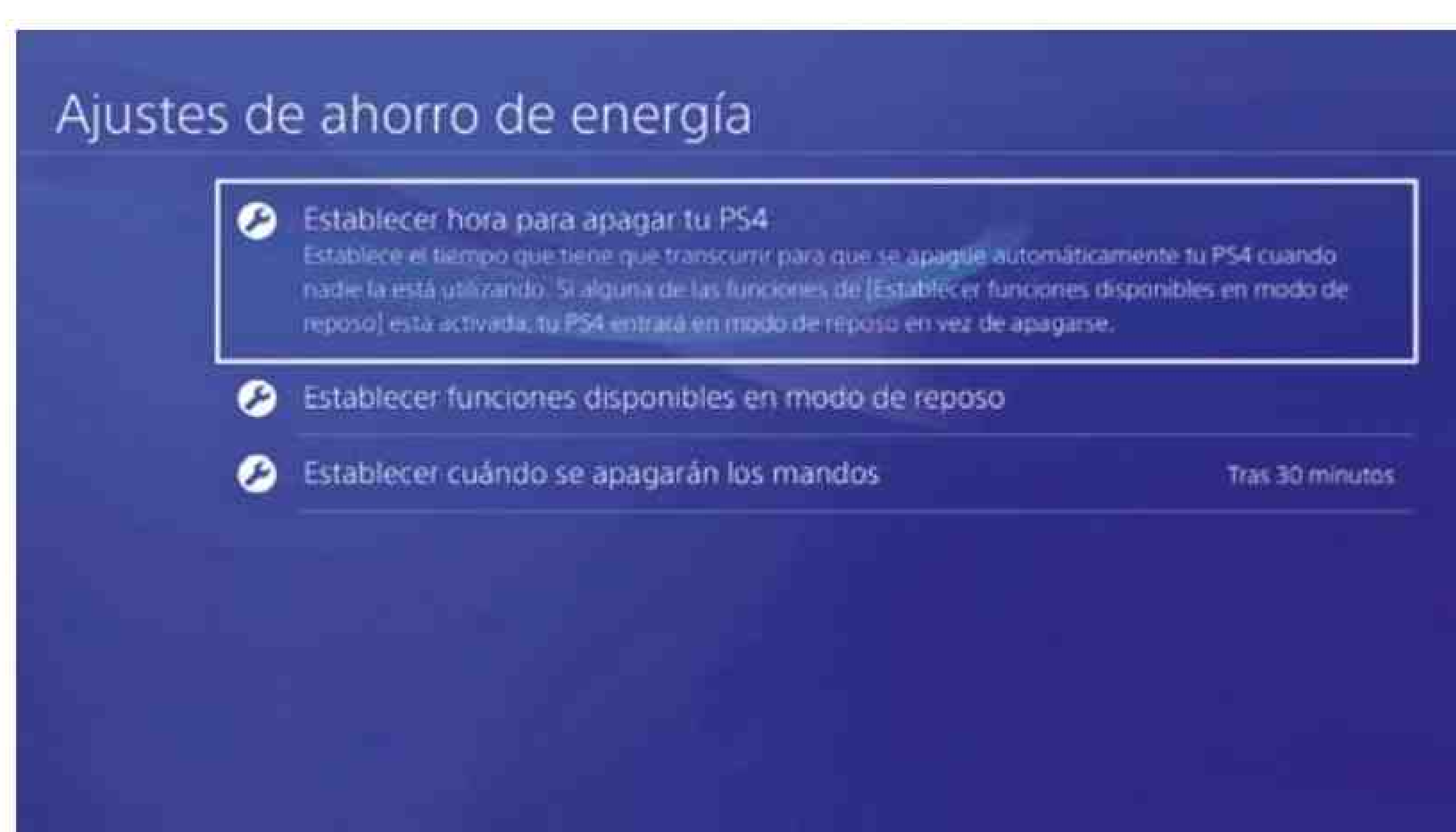


Todo el mundo está preocupado en ahorrar energía y Sony ha decidido ayudaros ofreciéndonos diferentes opciones para que cuidemos del planeta, nuestra factura eléctrica... Y la duración de la batería del DualShock 4.

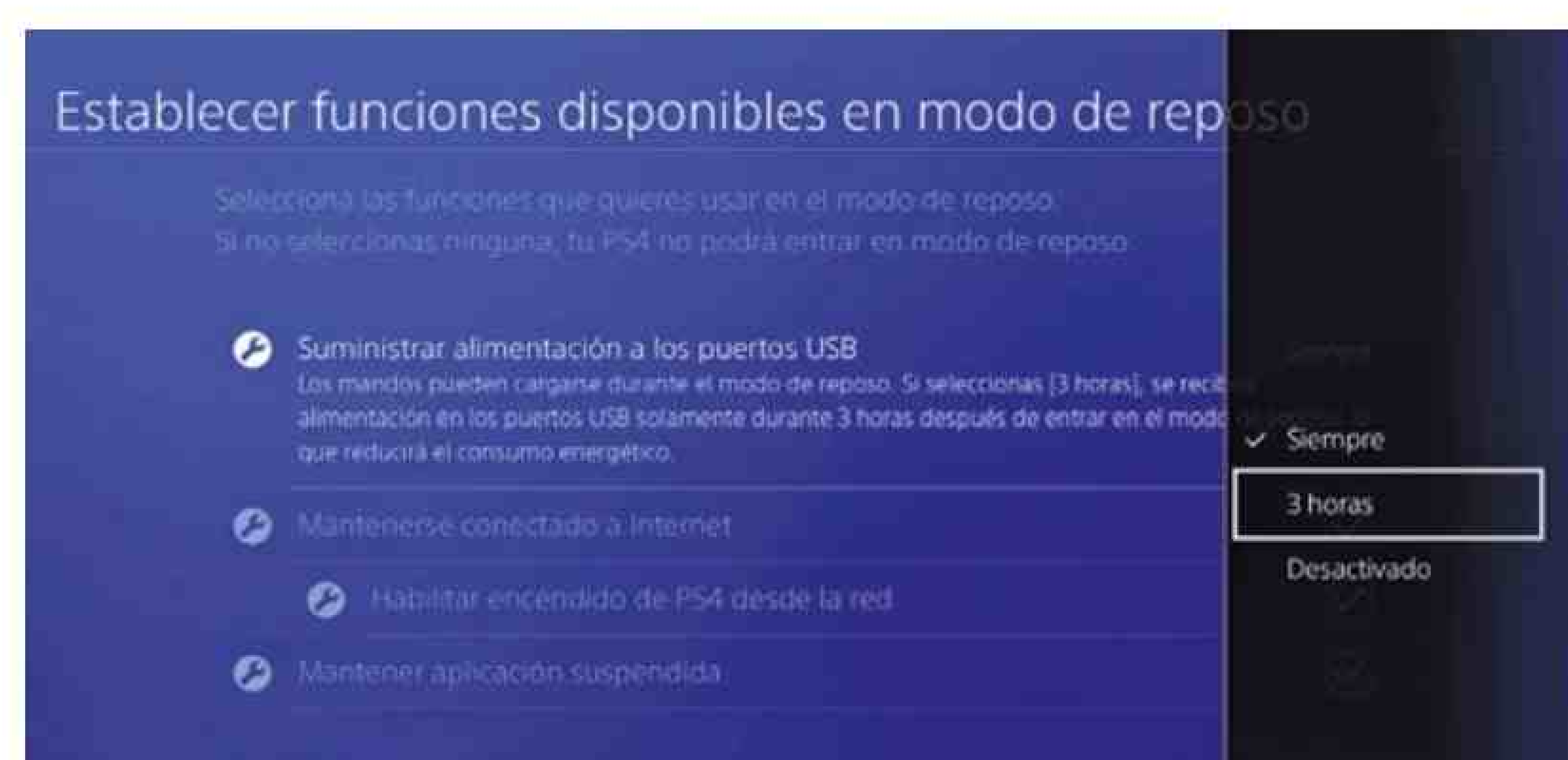
1. QUE LA **INACTIVIDAD** NO TE SALGA CARA



1 Modo reposo. No apagar del todo tu consola y dejarla en modo reposo permite realizar varias cosas interesantes (carga de mandos, no interrumpir la partida...), pero consume más que si estuviese apagada. Si no necesitas nada de lo anterior, pulsa el botón PS unos segundos y ve a "Alimentación/Apagar".



2 Apagado automático. Ve a "Ajustes/Ajustes ahorro energía/Establecer hora para apagar la consola". Podrás configurar el tiempo que debe transcurrir hasta que se apague sola si estás escuchando música, usando alguna aplicación, o simplemente te has entretenido con otra cosa...



3 Puertos USB. Si necesitas cargar los mandos, pero no quieres que la consola consuma en exceso, ve a "Ajustes/Ajustes ahorro energía/Establecer funciones disponibles en modo reposo/Suministrar alimentación a los puertos USB". Selecciona 3 horas, pues con ese margen da tiempo a que se cargue la batería de casi cualquier dispositivo, incluidos los mandos.

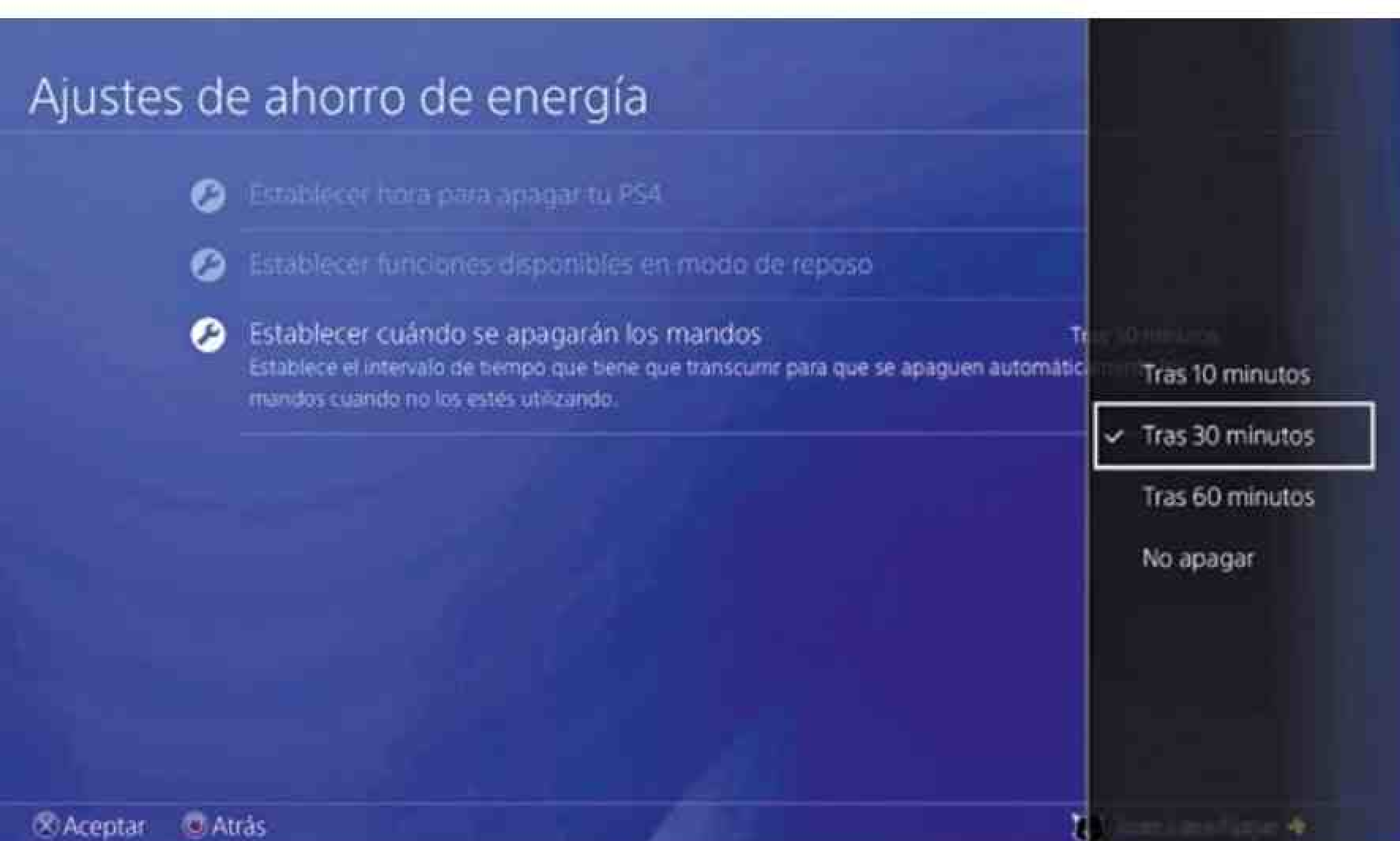
Ojo con....

¿LA HABRÉ APAGADO...?

Si ya estás en la cama y se te viene esta molesta duda a la cabeza, recuerda que podrás apagar tu consola gracias al uso remoto con PS Vita o con un smartphone que tenga instalada la PlayStation App.
Por supuesto, primero tendrás que vincular los dos dispositivos (PS Vita-PS4 o teléfono-PS4) y después configurar tu PS4. Para ello ve a "Ajustes/Ajustes de ahorro de energía/Establecer funciones disponibles en modo de reposo" y activa la opción "Permitir el Uso a distancia cuando PS4 esta en modo de reposo". Ahora ya podrás apagarla o encenderla desde cualquier lugar de tu casa.



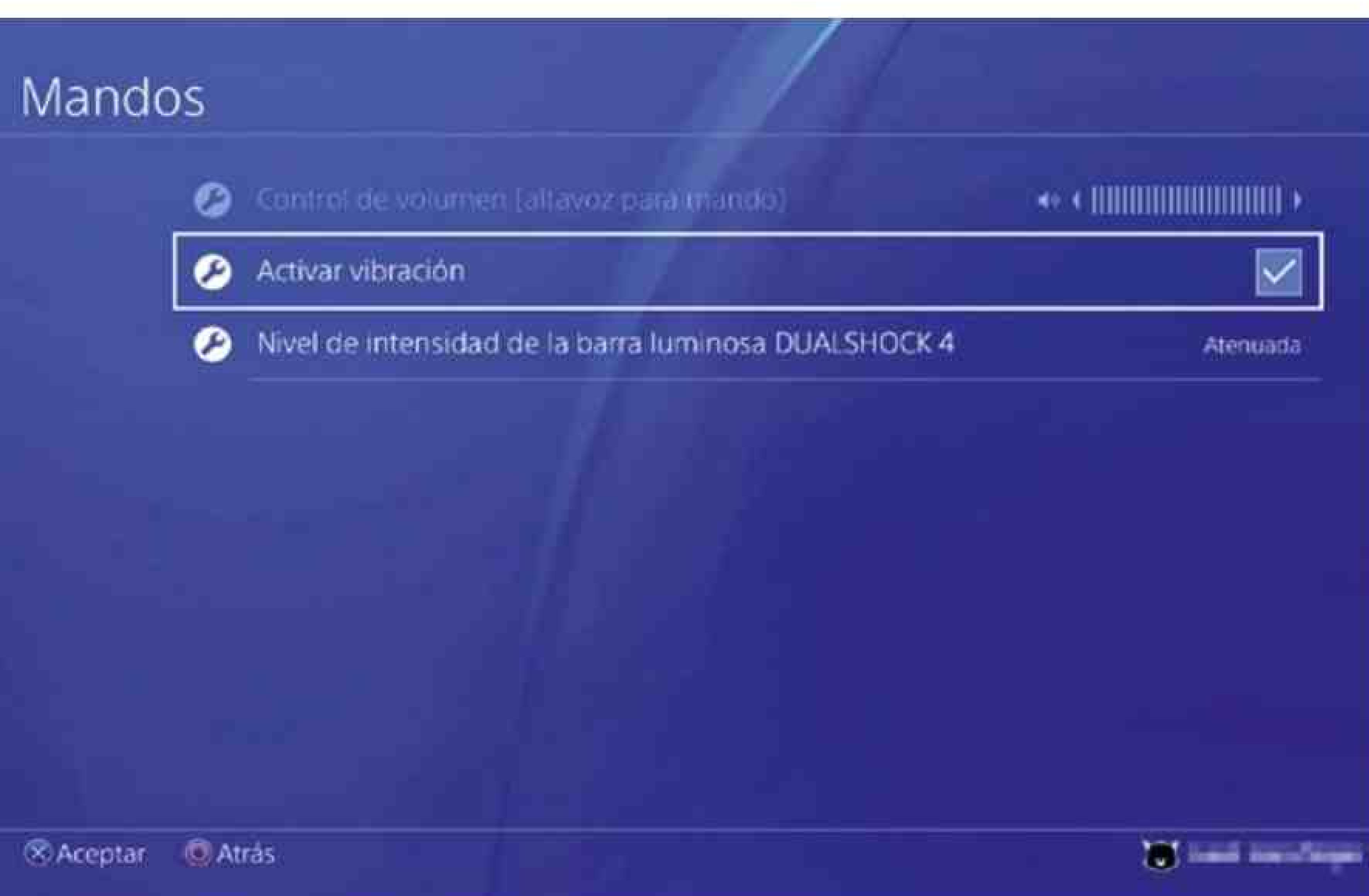
2. CÓMO CONSEGUIR QUE LA BATERÍA DE **DUALSHOCK 4** DURE MÁS



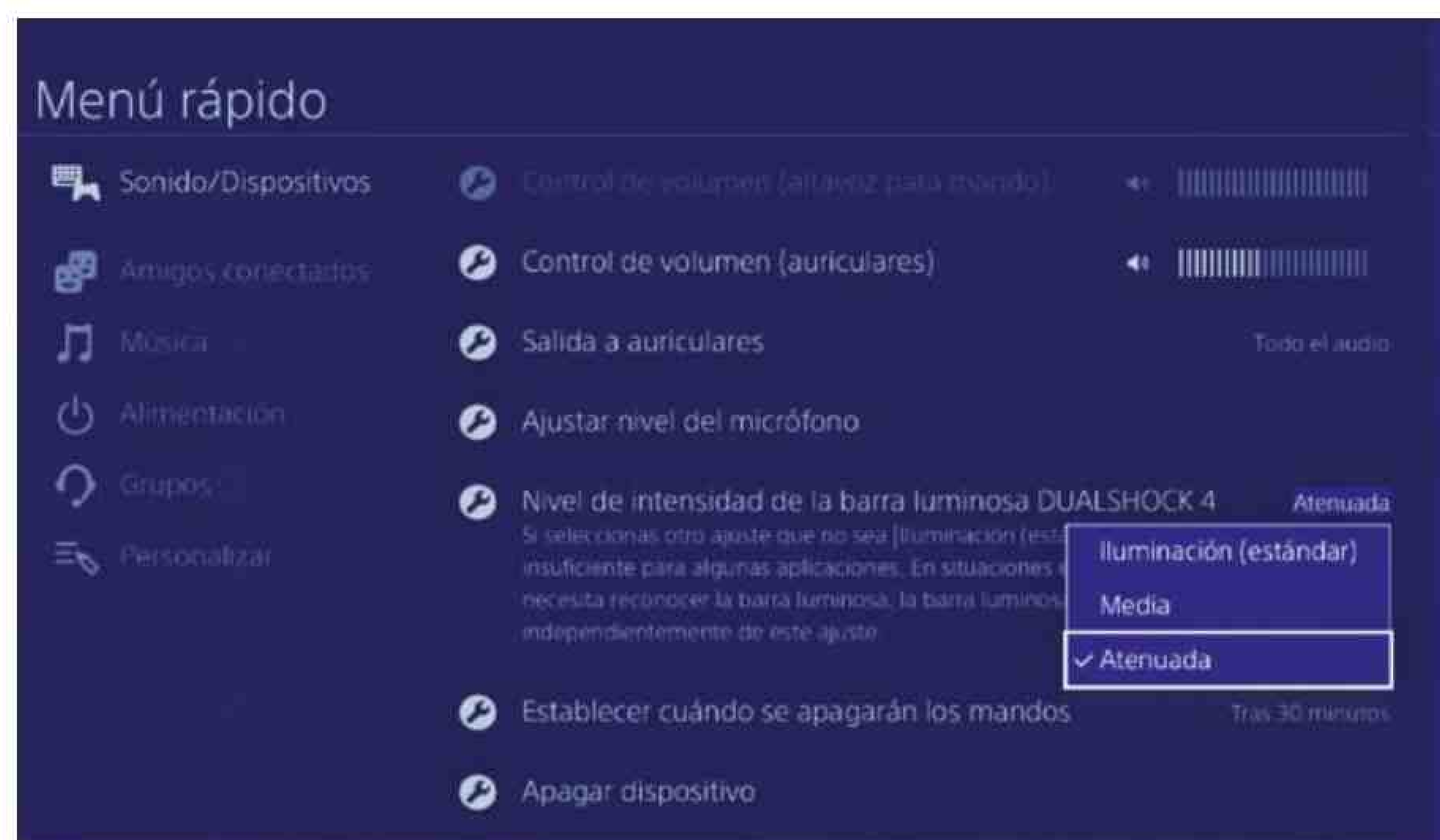
1 Inactividad. Ve a "Ajustes/Ajustes ahorro energía/Establecer cuando se apagarán los mandos" y selecciona el menor tiempo posible para ahorrar batería. Muy útil si estás usando la consola para ver una peli, por ejemplo.



3 Auriculares. si dispones de cascos que pueden usar el puerto Jack del mando o el uso con un receptor USB y con conexión al cable óptico, usa esta última opción para que los auriculares no tiren de la batería del mando.



5 Vibración. Otra estupenda forma de alargar la batería de tu DualShock 4 es prescindir del mismo "shock". Ve a "Ajustes/Dispositivos/Mandos" y desactiva la casilla de la opción "Activar vibración".



2 Barra luminosa. Desde el menú rápido que aparece al dejar pulsado el botón PS, ve a "Sonido/Dispositivos/Nivel de intensidad de la barra luminosa" y selecciona la opción atenuada.



4 Altavoz mando. Desde el menú rápido que aparece al dejar pulsado el botón PS, ve a "Sonido/Dispositivos/Control de volumen (altavoz para mando)" y bájalo todo lo que puedas para ahorrar un poco más.

En 2 minutos...

CARGANDO LA BATERÍA DEL MANDO. La batería de nuestro Dual Shock 4 dura bastante si cuidamos su uso si bajamos el nivel de la luz y evitamos la vibración o el enchufar auriculares a su "Jack". Pero, además, su batería se recarga realmente rápido por lo que puedes aprovechar pequeñas pausas para conectar el cable USB y recargar la batería rápidamente. No te preocupes por el efecto "memoria" de la batería, hoy en día ha sido completamente eliminado.



✉ Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus emails a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 30 DE OCTUBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS + VENDIDOS PS4

Battlefield 1 amenaza a FIFA 17.

1. FIFA 17 (=)
2. Battlefield 1 (N)
3. Mafia III (N)
4. Dragon Ball Xenoverse 2 (N)
5. Rise of The Tomb Raider (N)
6. Grand Theft Auto V (↓)
7. TESV: Skyrim (N)
8. WWE 2K17 (N)
9. Rocket League Ed.Col. (↓)
10. The Witcher III: GOTY (↓)

Mafia III ha entrado con todo.

PS4

ACCIÓN

ALIENATION — DISCO
» HOUSEMARQUE » 19,99 € » 4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un título de acción con pequeños toques roleros que os encantará si buscáis algo con lo que descargar adrenalina. NOTA 80

AOT: WINGS OF FREEDOM — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99€ » 4 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS
Una recreación muy digna de uno de los mejores manganime del momento. Divertido, gratificante y espectacular. NOTA 80

BATTLEZONE PS VR — DISCO ¡Nuevo!
» REBELLION » 39,99€ » 4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un futurista juego de acción para PS VR que disfrutarás si no te marea y juegas con tres amigos en cooperativo. NOTA 73

DIABLO III REAPER OF SOULS ULTIMATE EVIL ED. — DISCO
» BLIZZARD » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Blizzard vuelve a acertar con la edición más completa de uno de los mejores hack and slash que hay en consola. NOTA 91

DRAGON QUEST HEROES — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un divertidísimo juego de acción con toques roleros que explota con maestría la magia de la saga *Dragon Quest*. NOTA 89

EARTH DEFENSE FORCE 4.1 — DISCO
» SANDLOT » 54,99 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Defender la Tierra de monstruos gigantes es muy divertido, aunque técnicamente es "de serie B". NOTA 78

GOD EATER 2: RAGE BURST — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Buen action RPG con un gran sistema de personalización y divertidas batallas, pero repetitivo y corto en lo técnico. NOTA 70

HOTLINE MIAMI 2 — DISCO
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA 86

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3
» NAMCO BANDAI » 69,99 € » 2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Extenso y muy completo, tanto en número de personajes como en su argumento. Es uno de los mejores *One Piece*. NOTA 86

RATCHET & CLANK — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego. NOTA 92

RIGS MECHANIZED COMBAT LEAGUE — DISCO ¡Nuevo!
» SONY » 59,99€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
En este deporte futurista pilotamos enormes mechas. Rápido y divertido, es uno de los mejores juegos de PS VR. NOTA 79

SNIPER ELITE III — DISCO
» 505 GAMES » 39,99 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter bélico con un ritmo más pausado, ya que nos pone en la piel de un francotirador. Divertido y duradero. NOTA 81

SUPER STARDUST ULTRA PS VR — DISCO ¡Nuevo!
» SONY » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
El mismo matamarcianos de siempre, pero en versión para PS VR. Es divertido, pero se queda a medio gas. NOTA 70

THE DIVISION — DISCO
» UBISOFT » 69,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con una mezcla de géneros que funciona (acción, rol y multijugador online) y gran ambientación, sabe atrapar. NOTA 91

TRANSFORMERS: DEVASTATION — DISCO
» CASTELLANO » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un juego que encantará a fans de Transformers y la acción por igual. Y esconde más de lo que parece. NOTA 80

UNTIL DAWN RUSH OF BLOOD — DISCO ¡Nuevo!
» SONY » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un arcade de pistola para PS VR, con una ambientación terrorífica que le siente muy bien. Dura poco, pero divierte. NOTA 71

WORLD OF TANKS
» WARGAMING » GRATIS » 1-30 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un "free to play" que engancha con su mezcla de acción y estrategia. Pagues a posteriori o no, debes probarlo. NOTA 85

LUCHA

DRAGON BALL XENOVERSE 2 — DISCO ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Vivir una historia alternativa de Dragon Ball mola. Es más completo que el anterior, pero demasiado parecido. NOTA 80

NARUTO SHIPPUDEN UNS4 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 64,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un nuevo reto para fans de Naruto y una fiel adaptación del final de la serie, aderezada con combates épicos. NOTA 88

MORTAL KOMBAT X — DISCO
» WARNER » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico y un potente online. Meses de diversión. NOTA 91

STREET FIGHTER V — DISCO
» CAPCOM » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un espectacular y brillante juego de lucha que ahora es un poco escaso en opciones, pero que se actualiza gratis. NOTA 90

THE KINGS OF FIGHTERS XIV — DISCO
» SNK » 59,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Toma lo mejor de la saga, innova con elementos jugables y añade un nuevo engine 3D. No podríamos desear nada mejor. NOTA 90

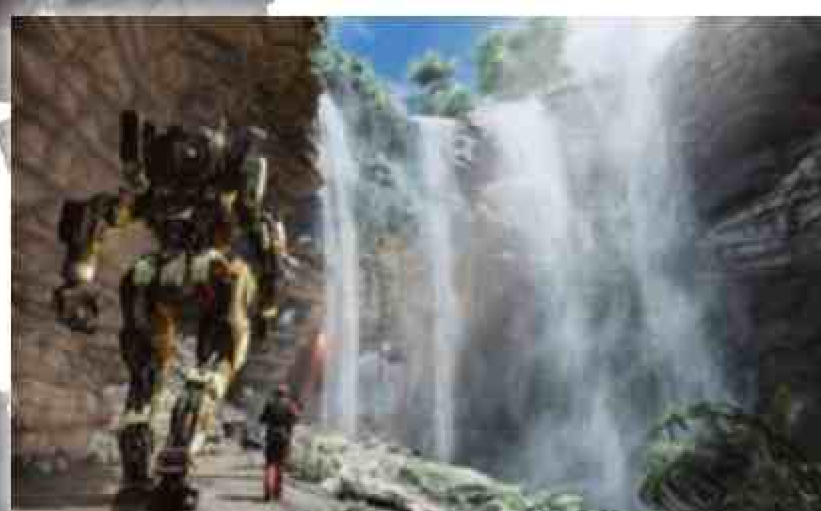
WWE 2K17 — DISCO ¡Nuevo!
» 2K GAMES » 69,99€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ideal para amantes incondicionales del pressing catch, pero le faltan el Modo 2K Showcase y la división de marcas. NOTA 75



Tres razones para tener...

Titanfall 2

Play Manía ¡El juego del mes!





1. GRAN CAMPAÑA. Presenta una campaña muy divertida y con una gran variedad de situaciones: tiros, plataformas... Los combates a borde de nuestro titán BT-7274 son alucinantes.

2. MULTIJUGADOR PORTENTOSO. Pero es en el Online donde vas a pasar más horas. Es muy adictivo y presenta mapas muy variados y grandes opciones de personalización.

3. ROMPIENDO EL "BIPARTIDISMO". Pocos shooters se han atrevido a "asomar la patita" entre los "todopoderosos" *Call of Duty* y *Battlefield*. *Titanfall 2* es capaz de hacerles frente.

AVENTURAS

ALIEN ISOLATION — DISCO
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original.
NOTA 88

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE — DISCO
» UBISOFT » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La saga nos lleva a la Revolución francesa con nuevas mecánicas, más protagonismo para la historia y dos héroes.
NOTA 87

BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo...
NOTA 95

DRAGON QUEST BUILDERS — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Mejora la fórmula *Minecraft* para crear un mundo del que no querrás salir. Te enganchará como pocos...
NOTA 92

FIREWATCH
» CAMPO SANTO » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Una propuesta refrescante y con un gran guión pero las nulas consecuencias de las decisiones lo estropean.
NOTA 80

GRAND THEFT AUTO V — DISCO
» ROCKSTAR » 39,99 € » 30 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online.
NOTA 94

INFAMOUS SECOND SON — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un "sandbox" de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación.
NOTA 87

INSIDE
» PLAYDEAD » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Sorprende con un desarrollo inteligente y sólido. Un juego tan hostil como irresistible que te va a dar que pensar.
NOTA 90

LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR — DISCO
» WARNER » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura en mundo abierto que, con originales ideas, trae nuevas sensaciones a este subgénero.
NOTA 92

LEGO DIMENSIONS — DISCO
» WARNER » 74,95€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Con lo mejor de los juegos *LEGO* (acción, puzles, saltos...) y el extra de poder fusionar mundos y coleccionar minifiguras.
NOTA 85

LOADING HUMAN CHAPTER 1 — DISC ¡Nuevo!
» BADLAND » 39,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una futurista aventura que, como toma de contacto con PS VR, no está mal. Pero dura poco y debería estar más pulida.
NOTA 68

MAD MAX — DISCO
» WARNER » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas.
NOTA 90

MAFIA III — DISC ¡Nuevo!
» 2K GAMES » 69,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox especial, con una ambientación, una narrativa y una BSO increíbles, aún con sus problemas técnicos.
NOTA 82

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN — DISCO
» KONAMI » 69,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia.
NOTA 97

MIRROR'S EDGE: CATALYST — DISCO
» EA GAMES » 69,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Parkour y exploración con una estética única que mejora en todo al primero. Una experiencia fresca y original.
NOTA 92

NO MAN´S SKY — DISCO
» SONY » 54,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura inmensa de exploración espacial que enfadará a unos y encandilará a otros. Una propuesta diferente.
NOTA 82

RESIDENT EVIL ORIGINS COLLECTION — DISCO
» CAPCOM » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Se agradece tener dos juegos atemporales en un disco, y más cuando no salieron en PS2 allá por 2002 y 2003.
NOTA 88

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2 — DISCO
» CAPCOM » 49,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un ameno *Resident* que, aún sin puzzles y con bastante acción, se gana al jugador con su historia. Es rejugable.
NOTA 85

RISE OF THE TOMB RAIDER — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,99 € » 2 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Quizá no impacte tanto como el anterior, pero es la experiencia *Tomb Raider* más completa. Apuesta segura.
NOTA 92

SAINTS ROW IV: RE-ELECTED — DISCO
» DEEP SILVER » 49,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Tan divertido como en PS3 y con todos los DLC y expansiones, que no son pocos. Técnicamente flojea.
NOTA 88

THE EVIL WITHIN — DISCO
» BETHESDA » 34,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No reinventa los Survival Horror ni supera a mitos como *RE4*, pero si te gusta el género, puede conquistarte.
NOTA 85

THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3...
NOTA 95

UNCHARTED 4 — DISCO
» SONY » 64,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza.
NOTA 98

UNTIL DAWN — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli.
NOTA 87

WATCH DOGS — DISCO
» UBISOFT » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox largo y bien ambientado, pero con un apartado técnico que no termina de brillar y misiones repetitivas.
NOTA 85

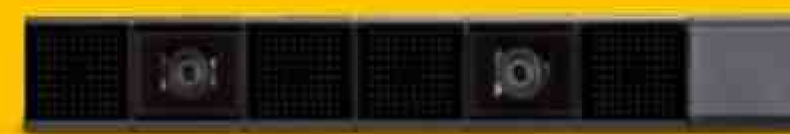
PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY 69,95 €



Si necesitas un segundo Dual Shock 4, ahora hay muchas opciones disponibles, y todas al mismo precio.

2 PlayStation Camera
SONY 59,95 €



Gracias a esta cámara, podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.

3 Cable HDMI GX 4K
INDECA 12,95 €



Quizás pensando en la ya cercanísima PS4 Pro, Indeca lanza un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros y cabezales dorados.

4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH 299,90 €



Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (wi-fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, escuchar música...

5 Stand con base cargadora
INDECA 19,95 €



Con un diseño compacto y práctico, este stand te permitirá mantener tu PS4 en posición vertical de forma segura. Además, ofrece dos estaciones de carga para cargar otros tantos Dual Shock 4.

6 Indeca Raiden
INDECA 49,95 €



Indeca presenta un nuevo modelo de auriculares para PS4 que se caracterizan por ofrecer una gran relación calidad-precio. Además de asegurar una gran calidad de sonido, su principal baza es su ergonomía y ligereza.

7 T150 Force Feedback
THRUSTMASTER 199,99 €



Otro gran volante de Thrustmaster, tremendamente versátil y con opciones como ángulo de giro ajustable, un diseño elegante y una calidad en los acabados sensacional. Y, cómo no, es compatible con PS4 y PS3, para que puedas sacarle el máximo rendimiento.

Los cuatro cameos



1

» Hamilton en *Infinite Warfare*

Para promocionar *CoD: Infinite Warfare*, Activision e Infinity Ward han incluido en el juego a famosos como el luchador de MMA Conor Mc Gregor, el actor Kit Harington (Jon Nieve en "Juego de Tronos") o... el piloto de F1 Lewis Hamilton como miembro de la Alianza Espacial de la Naciones Unidas. Casi ná.



2

» Thierry Henry en *NBA 2K17*

El ex jugador del Arsenal y F.C. Barcelona (entre otros equipos), es un gran aficionado al basket y por ello es habitual verle en el AT&T Center animando a San Antonio Spurs, tanto en la vida real como en *NBA 2K17*. Pero además, podremos verle echar unas canastas en la calle en el modo Blacktop. ¡Sigue en plena forma!

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**

LOS + ESPERADOS

1 Red Dead Redemption 2
» PS4 » ROCKSTAR » AV. DE ACCIÓN » OTOÑO

Rockstar ha revolucionado el mundillo con el anuncio de *Red Dead Redemption 2*. Saldrá el próximo otoño y por supuesto ya es nuestro juego más esperado.

2 The Last Guardian
» PS4 » SONY » AV. DE ACCIÓN » 7 DE DICIEMBRE

¿Os ha gustado nuestra portada y nuestro reportaje exclusivo? ¡Pues esperad a ver el juego! Nosotros ya lo hemos probado y... promete tocarnos la fibra sensible.

3 Final Fantasy XV
» PS4 » SQUARE ENIX » ROL » 29 DE NOVIEMBRE

Y poco antes de *The Last Guardian* llegará la nueva superproducción "rolera" de Square Enix que tiene pintaza. ¡Se nos acumulan los juegazos en esta recta final de año!

AV. GRÁFICAS

BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO
» REVOLUTION » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor. NOTA 78

DAY OF THE TENTACLE REMASTERED — DISCO
» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una aventura gráfica clásica, con mucho humor, una trama atemporal que engancha y extras, como *Maniac Mansion*. NOTA 89

DEAD SYNCHRONICITY — DISCO ¡Nuevo!
» BADLAND » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una aventura gráfica modesta en recursos, pero muy rica en narrativa y puzles con un estilo artístico muy particular. NOTA 80

LIFE IS STRANGE — DISCO
» SQUARE-ENIX » 34,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará. NOTA 87

SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER — DISCO
» BIGBEN » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock. NOTA 83

YESTERDAY ORIGINS — DISCO ¡Nuevo!
» MERIDIEM » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura llena de momentos estelares y puzles complicados que ha superado todas nuestras expectativas. NOTA 88

DEPORTIVOS

FIFA 17 — DISCO
» EA SPORTS » 64,99€ » 22 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Llega cargado de novedades, desde un nuevo motor gráfico a nuevos modos de juego. Un simulador galáctico. NOTA 91

NBA 2K17 — DISCO
» 2K SPORT » 64,99€ » 10 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es el mejor simulador deportivo de lejos, por calidad técnica, jugabilidad, opciones y novedades. No defrauda. NOTA 93

PES 2017 — DISCO
» KONAMI » 54,99€ » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una edición conservadora, el control es excelente, pero apenas hay novedades y la liga española no está licenciada. NOTA 85

ROCKET LEAGUE — DISCO
» PSYONIX » 19,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un sencilla mezcla de fútbol y coches que resulta tremendamente divertido jugando en compañía. NOTA 83

LE TOUR DE FRANCE 2016 — DISCO
» CYANIDE » 49,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Tiene buenas ideas y es fiel al espíritu del ciclismo... lo que es contraproducente en cuanto a disfrute. Sólo para muy fans. NOTA 65

ROL

BLOODBORNE GOTY — DISCO
» FROM SOFTWARE » 59,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible. NOTA 94

DARK SOULS III — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos. NOTA 95

DEX: ENHANCED EDITION — DISCO
» BADLAND » 19,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un RPG de acción que te enganchará a poco que te guste la ambientación "cyberpunk", a pesar de sus limitaciones. NOTA 78

DRAGON AGE: INQUISITION — DISCO
» EA GAMES » 39,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un RPG casi inabarcable que se convierte por desarrollo, profundidad y complejidad, en un grande del género. NOTA 92

FALLOUT 4 — DISCO
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece mundo en el que perderse meses. NOTA 95

FINAL FANTASY X / X-2 — DISCO
» SQUARE ENIX » 49,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos. NOTA 90

FINAL FANTASY XIV ONLINE: COMPLETE EXPERIENCE — DISCO
» SQUARE ENIX » 39,95 € » MASIVO » INGLÉS » +16 AÑOS
Un gran MMORPG con la magia de los *Final Fantasy*. Pero el combate no convence, es repetitivo y exige pagar cuotas. NOTA 86

STAR OCEAN: INTEGRITY AND FAITHLESSNESS — DISCO
» SEGA » 69,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Un RPG japonés que llega desde PS3 con pocas mejoras y un desarrollo bastante simplón y repetitivo. NOTA 70

TALES OF ZESTIRIA — DISCO
» BANDAI NAMCO » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Basado en el popular manganime, es un J-RPG con buen planteamiento pero algo sencillote y bastante repetitivo. NOTA 88

THE ELDER SCROLLS ONLINE — DISCO
» BETHESDA » 69,95 € » MASIVO » INGLÉS » +18 AÑOS
Un *TES* con el atractivo añadido de jugarlo con y contra otros jugadores online. Y sin cuotas, pero en inglés... NOTA 86

THE WITCHER III WILD HUNT — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular. NOTA 95

WORLD OF FINAL FANTASY — DISCO ¡Nuevo!
» SQUARE ENIX » 59,99€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un JRPG de lo más clásico con toda clase de guiños a la saga y un sistema de captura de enemigos muy divertido. NOTA 85

... más surrealistas de famosos



3

Justin Bieber en *NBA 2K13*

Pero lo de Thierry Henry retándonos a unas canastas callejeras no es nada comparado con ver al cantante Justin Beaber compitiendo codo con codo con las estrellas de la NBA en *NBA 2K13*. Como herramienta de promoción les funcionó de lujo, pero esto no se lo cree nadie... Al menos sale sin tatuajes.



4

Melendi en *Gangs of London*

En 2006 Sony lanzó para PSP *Gangs of London*, en el que distintas bandas de mafiosos pugnaban por hacerse el control de Londres. Una de esas bandas contó con un aliado de excepción: Melendi. El cantante asturiano se lo tomó tan en serio que hasta se marcó un tema llamado Gangs of London con videoclip incluido. Ejem...

PLATAFORMAS

FEZ
TRAPDOOR » 9,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un original juego de plataformas y puzzles, innovador, sorprendente, inteligente y cautivador. Y es cross-buy.

NOTA 92

GINGER: BEYOND THE CRYSTAL
DISCO ¡Nuevo!

BADLAND » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Pese a los problemas técnicos es un juego ideal para los más pequeños de la casa y los amantes de los plataformas 3D.

NOTA 68

ROGUE LEGACY
CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertido plataformas de acción con toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar".

NOTA 86

SHOOT'EM UP

BATTLEFIELD 1
DISCO ¡Nuevo!

EA GAMES » 69,99€ » 64 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

El cambio de ambientación le ha sentado de lujo a una saga que conserva unas mecánicas incontestables.

NOTA 91

CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE
DISCO ¡Nuevo!

ACTIVISION » 69,99€ » 12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un "shooter" cargado de contenido y muy emocionante, con una buena campaña y poca innovación multijugador.

NOTA 85

DESTINY: EL REY DE LOS POSEÍDOS
DISCO

ACTIVISION » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

La edición más completa de este colosal shooter subjetivo, que un año después de su estreno sigue muy "vivo".

NOTA 92

DOOM
DISCO

BETHESDA » 69,99 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una lección magistral de cómo crear un shooter realmente adictivo sin necesidad de artificios o eventos guionizados.

NOTA 90

DEUS EX: MANKIND DIVIDED
DISCO

EIDOS » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura completa: sigilo, shooter, RPG... Una experiencia absolutamente redonda en lo que a jugabilidad se refiere.

NOTA 94

EVE VALKYRIE
DISCO ¡Nuevo!

SONY » 59,99€ » 16 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un simulador de combate espacial que impacta con PS VR, aunque se quede corto en modos, naves, escenarios...

NOTA 72

OVERWATCH
DISCO

BLIZZARD » 69,95 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña.

NOTA 90

TITANFALL 2
DISCO ¡Nuevo!

EA GAMES » 69,99 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Titanfall 2 ofrece una propuesta divertida y frenética, con una campaña fantástica y un adictivo multijugador.

NOTA 87

VELOCIDAD

ASSETTO CORSA
DISCO

505 GAMES » 49,99 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador con mayúsculas, imprescindible si tienes un volante. Las sensaciones que transmite son increíbles.

NOTA 90

DIRT RALLY
CODEMASTERS » 69,95 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es uno de los mejores juegos de rallies de la historia. Colin McRae estaría orgulloso de este legado virtual.

NOTA 92

DRIVECLUB VR
DISCO ¡Nuevo!

SONY » 39,99 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es una de las experiencias más completas que hay para PS VR. Si jugasteis al original, notaréis mucho el reciclaje.

NOTA 80

F1 2016
DISCO

CODEMASTERS » 64,99€ » 22 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Tras dos años regulares, Codemasters ha vuelto a dar con la tecla y la Fórmula 1 vuelve a estar donde se merece.

NOTA 86

PROJECT CARS
DISCO

BANDAI NAMCO » 69,99 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Es uno de los juegos de coches más completos de la historia y marca el camino para la velocidad del futuro.

NOTA 93

VALENTINO ROSSI: THE GAME
DISCO

MILESTONE » 69,99 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

No es una gran evolución respecto a *MotoGP 15*, pero si se es fan de Rossi y de la historia del Mundial, tiene mucho gas.

NOTA 78

WRC 6
DISCO ¡Nuevo!

BADLAND » 69,99 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

La licencia del mundial es una garantía y se han hecho ciertas mejoras, pero técnicamente no llega al nivel.

NOTA 62

VARIOS

REZ INFINITE
DISCO ¡Nuevo!

SEGA » 29,99 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

A la inolvidable creación de Tetsuya Mizuguchi le sienta de lujo el visor de PS VR. Eso sí, es corto y su precio es elevado.

NOTA 84

THE WITNESS
THEKLA INC. » 36,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si te gustan los puzles, es tu juego. Precioso, inteligente y muy difícil pero sin una historia tradicional.

NOTA 90

THUMPER
DISCO ¡Nuevo!

DROOL » 19,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un peculiar juego musical que no parece muy atractivo, pero te atrapa cuando te pones PS VR y el escarabajo echa a correr.

NOTA 78

XCOM 2
DISCO

2K GAMES » 49,99€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

El mejor juego de estrategia que puedes disfrutar en PS4. Esperemos que los bugs del port se solucionen vía parches.

NOTA 90

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Persona 5** (N) — PS4 | ATLUS | ROL

Nosotros tendremos que esperar hasta principios de 2017 pero *Persona 5* ya lo está petando fuerte en tierras niponas.

2. **BlazBlue Central Fiction** (N) — PS4 | PQCUBE | LUCHA
3. **FIFA 17** (N) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO
4. **Winning Eleven 2017** (N) — PS4 | KONAMI | DEPORTIVO
5. **Minecraft** (↓) — PS VITA | MAJONG | SANDBOX

EE.UU.

1. **NBA 2K17** (N) — PS4 | 2K SPORTS | DEPORTIVO

Sólo la "familia" de *Mafia III* es capaz de meter baza en una lista de éxitos copada por los mejores títulos deportivos.

2. **MAFIA III** (N) — PS4 | 2K GAMES | AVENTURA DE ACCIÓN
3. **FIFA 17** (N) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO
4. **Madden NFL 17** (↓) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO
5. **NHL 17** (N) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO

EUROPA

1. **FIFA 17** (N) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO

Y en el viejo continente la lista es parecida pero quitando los deportes más "yankees" y añadiendo la estrategia de *XCOM 2*.

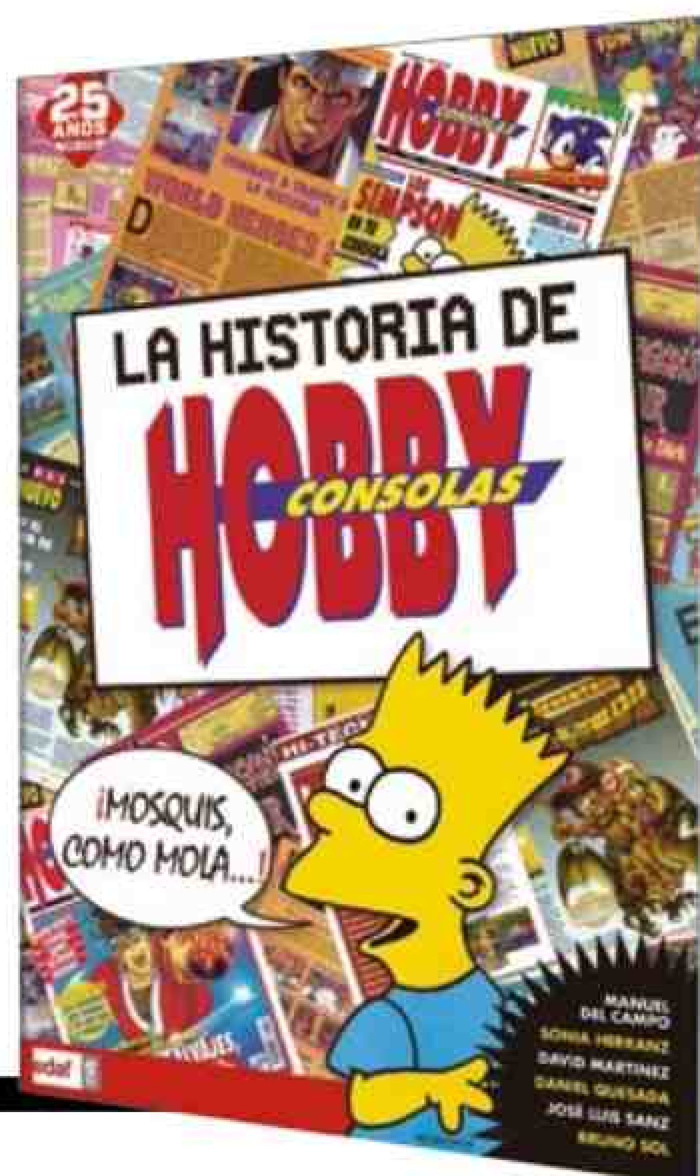
2. **MAFIA III** (N) — PS4 | 2K GAMES | AVENTURA DE ACCIÓN
3. **NBA 2K17** (N) — PS4 | 2K SPORTS | DEPORTIVO
4. **Pro Evolution Soccer 2017** (N) — PS4 | KONAMI | DEPORTIVO
5. **XCOM 2** (N) — PS4 | 2K GAMES | ESTRATEGIA

MÁS QUE JUEGOS

La Historia de HobbyConsolas

store.axelspringer.es 24,95 €

Gran parte del equipo original de HobbyConsolas vuelve a juntarse para repasar la época dorada de nuestra revista hermana. 256 páginas que recorren buena parte de la historia de los videojuegos a través de las páginas de la revista con incontables recuerdos y anécdotas contadas de primera mano por sus protagonistas. Sin duda, el libro de estas navidades. ¡No te lo pierdas!



Camisetas Call of Duty: Infinite Warfare

www.game.es 14,95 €

La serie *Call of Duty* vuela más alto que nunca (hasta el espacio infinito y... ¡mas allá!) en esta nueva entrega. Y para estar a la altura (nunca mejor dicho) de este lanzamiento, nada mejor que ponerse las camisetas oficiales del juego. Hay varios modelos distintos y todos os esperan en vuestra tienda GAME.



DEL 1 AL 30 DE OCTUBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS + VENDIDOS PS VITA


World of Final Fantasy, funciona de lujo en Vita.

1. World of Final Fantasy (N)
2. COD: Black Ops Declassified (↑)
3. LEGO Vengadores (↓)
4. LEGO Star Wars Ep.VII (↑)
5. Minecraft (↓)
6. Lego Jurassic World (=)
7. Assassin's Creed: Chronicles (↑)
8. NFS Most Wanted (↓)
9. FIFA 15 (=)
10. Dragon Ball Z: Battle Of Z (↓)


Minecraft es un clásico de esta lista.

PS VITA

AVENTURA

ASSASSIN'S CREED LIBERATION — DISCO
» UBISOFT » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores.
NOTA 91

BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE
» REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita.
NOTA 86

DANGARONPA: ANOTHER EPISODE — DISCO
» NIS AMERICA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Nuevo y refrescante planteamiento que ofrece una gran aventura que encantará a los fans de *Dangaronpa*.
NOTA 82

DAY OF THE TENTACLE
» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una aventura gráfica clásica, con mucho humor y una trama atemporal que engancha. Si te gusta el género, a por ella.
NOTA 89

GRAVITY RUSH — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas.
NOTA 90

GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo.
NOTA 89

LEGO STAR WARS EL DESPERTAR DE LA FUERZA — DISCO
» WARNER » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Fiel adaptación de la peli, pero con el humor LEGO. Una aventura divertida, aunque algo recortada respecto a PS4.
NOTA 80

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte.
NOTA 92

MINECRAFT — DISCO
» MOJANG » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Incluye todo lo que ha hecho grande a *Minecraft* pero en versión portátil, aunque los mundos son más pequeños.
NOTA 82

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
» SONY » 29,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un primer *RE* para Vita es entretenido y ameno, pero con muchas pegas técnicas. Si sabes perdonarlo hazte con él.
NOTA 77

SEVERED
» DRINKBOX » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Da igual que te atraiga el género o no: *Severed* está tan bien hecho y es tan divertido, que resulta difícil resistirse.
NOTA 85

SOUL SACRIFICE DELTA — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una edición que añade más contenido y mejores gráficos a la aventura original (un juego a lo *Monster Hunter*).
NOTA 85

TITAN SOULS
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura de estética retro que exige precisión, puntería y habilidad. Y aún así morirás mucho. No es para todos.
NOTA 82

TOKYO TWILIGHT GHOST HUNTERS — DISCO — ¡Nuevo!
» NAMCO BANDAI » 39,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Una "visual novel" con una historia de fantasmas detrás. Su ritmo es lento y sale en inglés, aunque es original.
NOTA 67

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online.
NOTA 93

YOMAWARI: NIGHT ALONE — DISCO — ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Un pequeño "survival horror" original y visualmente encantador que te sorprenderá si le das una oportunidad.
NOTA 77

PLATAFORMAS

BABOON!
» RELEVO » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una original propuesta que mezcla plataformas y puzzles con un enfoque distinto. Es ideal para partidas cortas.
NOTA 81

FEZ
» POLYTRON » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS
Un juego de plataformas y puzzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y Vita.
NOTA 92

JAK & DAXTER TRILOGY — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita.
NOTA 84

LITTLEBIGPLANET — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido.
NOTA 91

RAYMAN LEGENDS — DISCO
» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7
Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita.
NOTA 91

ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un divertidísimo plataformas de acción y toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar".
NOTA 86

TEARAWAY — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto.
NOTA 84

» Figura Goku Super Saiyan



www.kurogami.com | 34,99 €

Si te has quedado sin la figura-raza de Goku que viene en la Edición Coleccionista de *Dragon Ball Xenoverse 2* no te preocupes, que puedes hacerte con esta otra de la aclamada linea Colosseum SCultures de Banpresto. 22 centímetros de figura con un nivel de detalle que quita el hipo y que quedaría de lujo en la estantería de cualquier fan de "Dragon Ball".

» Merchandising *Mafia III*



www.game.es | Varios precios

La "familia" es lo primero y nada mejor que expresar lo orgullosos que nos sentimos de pertenecer a ella que luciendo el "merchandising" que podemos encontrar en las tiendas GAME de *Mafia III*: llavero y cartera con el emblema del regimiento 223rd, camisetas y tazas con el logotipo del juego...

ROL

CHILD OF LIGHT — DISCO
» UBISOFT » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Su desarrollo, su precioso apartado artístico y su ritmo de juego se adaptan como un guante a nuestra portátil.
NOTA 82

FINAL FANTASY X/X-2 — DISCO
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una de las grandes joyas del rol de PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga.
NOTA 89

ODIN SPHERE LEIFTHRASIR — DISCO
» ATLUS » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Pura exuberancia audiovisual en formato RPG de acción en 2D, que en PS Vita luce especialmente bien.
NOTA 90

PERSONA 4: GOLDEN — DISCO
» ATLUS » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés.
NOTA 92

SUPERDIMENSION NEPTUNE VS SEGA HARD GIRLS — DISCO — ¡Nuevo!
» BADLAND » 39,99 € » 1 JUG. » INGLÉS » +12 AÑOS
"Crossover" con "Sega Hard Girls" donde varias diosas-consola se unen para salvaguardar el pasado de Gamindustri.
NOTA 73

TALES OF HEARTS R — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Puro rol japonés que no decepcionará ni a los fans del género ni a los seguidores de la saga. Y en castellano!
NOTA 86

UNEPIC
» CROWD OF MONSTERS » 9,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Diversión en estado puro gracias a su delirante humor y doblado al castellano. Buen RPG y gran indie español.
NOTA 80

ACCIÓN

DRAGON'S CROWN — DISCO
» BANDAI NAMCO » 41,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER.
NOTA 93

EARTH DEFENSE FORCE 2 — DISCO
» BADLAND » 39,99 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Puede que no destaque por su parcela técnica, pero es un juego de acción MUY divertido (y adictivo).
NOTA 82

FREEDOM WARS — DISCO
» SONY » 29,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una divertida aventura de acción tipo *Monster Hunter*, pero con futuristas bestias mecánicas y originales ideas.
NOTA 84

GAL GUN DOUBLE PEACE — DISCO
» BADLAND GAMES » 39,95€ » 1 JUGADOR » ACCIÓN » +16 AÑOS
Enamóralas a todas con tu pistola de feromonas en este "picante" aunque repetitivo "shooter" sobre raíles.
NOTA 69

HOT LINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada.
NOTA 86

KILLZONE MERCENARY — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente.
NOTA 90

RESISTANCE: BURNING SKIES — DISCO
» SONY » 29,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán.
NOTA 82

TOUKIDEN KIWAKI — DISCO
» TECMO KOEI » 39,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración.
NOTA 85

VALKYRIE DRIVE: BHIKKHUNI — DISCO — ¡Nuevo!
» BADLAND » 39,99 € » 4 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS
Un beat'em up en el que voluptuosas jovencitas se dan palos entre sí con muchos toques "picantones".
NOTA 71

LUCHA

DRAGON BALL Z BATTLE OF Z — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción.
NOTA 75

MORTAL KOMBAT — DISCO
» WARNER » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero.
NOTA 90

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3 — DISCO
» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha.
NOTA 90

VELOCIDAD

MODNATION RACERS: ROAD TRIP — DISCO
» SONY » 19,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos.
NOTA 83

MOTOGP 14 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Buen control y completísima licencia oficial que incluye pilotos, escuderías y circuitos de varias categorías.
NOTA 79

WIPEOUT 2048 — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego.
NOTA 89

PERIFÉRICOS DE PS VITA

1 PS Action Mega Pack 8 GB
SONY | 39,95€



Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar: *Batman AO Blackgate, Injustice, PS All Stars Battle Royale, Killzone Liberation y GOW Chains of Olympus.*

2 PS Adventure Mega Pack
SONY | 39,95€



Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar algunos de los mejores juegos de vita: *Uncharted, Gravity Rush, TxK, Escape Plan y Tearaway.*

3 Tarjeta de memoria 32 GB
SONY | 59,99€



Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.

4 Headset Oficial Sony Street
ARDISTEL | 34,95€



Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.

5 Funda PlayThru Visor
4GAMERS | 12,95€



Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.

6 Pack de Viaje Big Ben
BIG BEN | 14,95€



Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

7 Estuche Rígido con Licencia Oficial
HORI | 14,95€



Este estuche rígido garantiza máxima protección para nuestra PS Vita y además abulta mucho menos que estuches de características simulares. Tiene un mosquetón para engancharla y un espacio interior para juegos.

■ Si sois fans de los deportes extremos de invierno, en *Steep* vais a encontrar justo lo que buscáis. ¡Va a hacer falta hasta abrigo para jugar!

PS4 | UBISOFT ANNECY | DEPORTIVO | 2 DE DICIEMBRE

Steep

TÚ, YO, LA **MONTAÑA**... ¿TE IMAGINAS?



Seguro que muchos habéis echado innumerables horas a juegos de snowboard, incluso aunque no lo practiquéis en la vida real. Series como *Coolboarders, 1080º* o *SSX* gozaron de una enorme popularidad en generaciones pasadas y, por algún motivo, han caído en el olvido. Pero no para los muchachos de Ubisoft Annecy, que con *Steep* pretenden insuflar vida a los juegos de deportes extremos... Y a la propia montaña. Y es que el escenario será tan importante (o incluso más) que los propios deportes, y se está poniendo un cuidado sin igual a la hora de recrear todos los picos, laderas, pendientes y acantilados que conformarán el terreno del mundo de *Steep*. De hecho, la exploración gozará de gran protagonismo, y se nos invitará a perdernos entre las montañas y disfrutar de la calma y la tranquilidad que sólo un escenario como este puede propiciar. La banda sonora juega un gran papel en todo esto, cambiando de forma dinámica (de ritmos más pausados a otros cargados de urgencia) a medida que la velocidad de desplazamiento aumenta. Además de snowboarding, también podremos practicar otros deportes de riesgo, como esquí, parapente o vuelo con traje aéreo, cada uno con sus propias mecánicas e invitándonos a practicar hasta dominarlos todos. El esquí y el snowboard son los más "clásicos" y los que usaremos más a menudo para movernos mientras realizamos trucos y cabriolas. Por supuesto, también encontraremos todo tipo de desafíos con los que ponernos a prueba o retar a otros jugadores... ¡En tiempo real! Porque, en cualquier momento y sin pantallas de carga, podemos unirnos a otro grupo de deportistas (virtuales) para demostrar nuestra habilidad. O, simplemente, para recorrer la montaña y disfrutar de las maravillosas vistas. Lo que hemos visto hasta ahora no ha gustado, esperemos que Ubisoft culmine el descenso sin avalanchas.

» **PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA**

Steep recoge el testigo de las grandes sagas de snowboard y quiere reinventar el género por el camino, añadiendo más deportes a la fórmula, con un gran énfasis en la interacción entre jugadores y dándole a la montaña todo el protagonismo que se merece. Pinta muy bien.



» ¿HAS GRABADO ESO? ¡DIME QUE LO HAS GRABADO!

Vivimos en la era de las redes sociales y del compartirlo todo, algo que se ha convertido en una parte fundamental de los deportes de riesgo. *Steep* no se queda atrás, y nos permite capturar y editar todas nuestras hazañas para crear vídeos espectaculares con una sencillez increíble. Además, también es posible jugar en primera persona, pero no una primera persona cualquiera... ¡Es a través de una cámara GoPro!











■ **Nos cruzaremos con otros jugadores** habitualmente y unirnos a ellos será tan sencillo como pulsar un botón.



■ **El parapente** está pensado, sobre todo, para dejarnos llevar y disfrutar de las vistas.

De carreras cargadas de riesgo y velocidad a momentos de exploración donde se respira paz. La adrenalina y la calma se funden para dar lugar a una experiencia única.



■ **No todo será nieve:** también encontraremos pequeños pueblos, snowparks, rampas...

» SE PARECE A...

Para encontrar títulos similares, es necesario remontarse a la época de PS3. Sin embargo, y a pesar de todo lo que comparten, *Steep* promete convertirse en una experiencia única.



SSX

Una de las sagas más populares dentro del género, con un enfoque más arcade que nos premia por encadenar muchos trucos.



SHAUN WHITE SNOWBOARDING

También desarrollado por Ubisoft, comparte algunas ideas con *Steep*, como la de poder movernos con libertad por la montaña.





Arkane Studios se labró una gran reputación con el primer *Dishonored* y, ahora, contraataca con la secuela. Al mismo tiempo, está trabajando también en el nuevo *Prey*.

PS4 | BETHESDA | AVENTURA | 11 DE NOVIEMBRE

Dishonored 2

LA **RESTAURACIÓN IMPERIAL,** A GOLPE DE PODERES

En 2012, Arkane Studios sorprendió a propios y extraños. Este desconocido estudio francés puso sobre la mesa *Dishonored*, una aventura de sigilo que, inmediatamente, se convirtió en un clásico contemporáneo. Ahora llega la secuela, que promete potenciar todos sus apartados, con dos protagonistas, más poderes sobrenaturales, una nueva ciudad, entornos más verticales... La historia será una continuación directa, de modo que, quince años después de los sucesos de la primera entrega, la emperatriz Emily Kaldwin verá cómo su corona le es usurpada. Con ayuda de su protector, Corvo Attano, que ya la instaló en el trono en el anterior juego, tendrá que enfrentarse a la malvada Delilah.

Podremos elegir entre Corvo y Emily, aunque está por ver en qué medida afecta eso a la historia. En todo caso, cada uno contará con unos poderes muy diferenciados, lo que aumentará la rejugabilidad. El guardaespaldas podrá ralentizar la acción, poseer animales, ver a través de las paredes, lanzar ráfagas de viento... Por su parte, la gobernante podrá convertirse en un ente sigiloso y letal, generar un doble para distraer la atención, lanzar nubes de moscas... Esas habilidades nos las irá proporcionando el Forastero. Como en la primera entrega, podremos enfocar las misiones con el estilo que queramos, pues el equilibrio entre sigilo y acción estará muy cuidado. Eso sí, si vamos a matacaballo, el indicador de caos crecerá. En general, será más disfrutable si optamos por un estilo no letal, pero eso quedará al libre albedrío de cada cual. Visualmente, *Dishonored 2* tendrá tanto carisma como su predecesor, si bien la nueva ciudad de Karnaca parece algo más luminosa que Dunwall. La genial dirección artística se dejará notar, especialmente, en los espacios interiores, lustrosamente decorados y ocupados por maquinaria steampunk. Arkane Studios ha puesto énfasis en mejorar la IA y promete ser uno de los juegos del año.

» PRIMERA IMPRESIÓN: **EXCELENTE**

Quizás ha perdido un poco el factor sorpresa de su predecesor, pero *Dishonored 2* promete ser mejor en todos los sentidos, con dos personajes jugables, un nuevo motor gráfico, más poderes... Sin hacer ruido, puede causar otro gran estruendo.



Los poderes serán la seña del juego. "Dominó" hará que varios enemigos corran el mismo destino.



Karnaca será una ciudad coste[ra] con un diseño que combinará lo steampunk y lo victoriano.





El enfoque entre sigilo y acción estará muy cuidado. Emily y Corvo harán gala de poderes muy diferenciados, por lo que será rejugable.

» SE PARECE A...



THIEF

Con un enfoque de sigilo en primera persona, este juego de Eidos Montreal nos ponía en la piel de un ladrón llamado Garreth.



DEUS EX: MANKIND DIVIDED

Eidos Montreal también ha tratado el sigilo con otro enfoque, con coberturas, implantes cibernéticos y unos cuantos disparos.



■ La dirección artística será maravillosa. Arkane ha usado un nuevo motor, pero el estilo es similar al del primer juego.



■ Los entornos serán mucho más verticales, lo que favorecerá la libertad de actuación a la hora de abordar los objetivos.



■ Habrá armas cuerpo a cuerpo y a distancia, si bien se podrá llegar hasta el final sin matar a nadie.

era,

PS4 / PS VITA | BANDAI NAMCO | ROL | 8 DE NOVIEMBRE

Sword Art Online: Hollow Realization

TIERRA DE **“MANGAKAS”**

Si hay algo que caracterice a PS4 y PS Vita respecto a otras plataformas, es la importancia que tienen los juegos inspirados en manganimes japoneses: *One Piece, Digimon, Berserk, JoJo's Bizarre Adventure*... *Sword Art Online* es otra de esas series que, en los últimos años, han tenido un buen número de adaptaciones para consolas de Sony, para deleite de sus seguidores.

La nueva entrega, *Hollow Realization*, estará ya a la venta cuando leáis esto y narra una historia inédita, aunque enmarcada en el universo de la serie, pues ha contado con la supervisión de su creador, Reki Kawaharu. Así, profundizaremos en los recuerdos de un personaje llamado Kirito, que tendrá que tratar con Premiere, una misteriosa PNJ pura y sin emociones. El sistema de combate se ha mejorado, con más posibilidades de mejora y un sistema de habilidades en árbol. Además de la historia principal, habrá un multijugador, en el que podremos personalizar nuestro avatar y formar un grupo de hasta ocho miembros (cuatro humanos y cuatro manejados por la IA) para enfrentarnos a diversos monstruos controlados por la CPU.

» SE PARECE A...: **SWORD ART ONLINE: LOST SONG**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **BUENA**



■ El mundo de Ainground será muy vistoso, pero, al salir tanto en PS4 como en PS Vita, el grado de detalle general no será particularmente llamativo.



■ En los combates, manejaremos a Kirito, pero podremos dar órdenes a los compañeros, quienes, a su vez, también nos harán diversas peticiones.


Square Enix ha tomado nota de las críticas a *Final Fantasy XIII* y, para esta entrega, ha optado por plantear un enorme mundo abierto, que estará repleto de misiones secundarias.

PS4 | SQUARE ENIX | ROL | 29 DE NOVIEMBRE

Final Fantasy XV

VOLVIENDO A **SOÑAR EN GRANDE,** TRAS UNA DÉCADA RUMIANDO

En la última década, *Final Fantasy* ha perdido mucha de su magia, con entregas numéricas y spin-offs que, sin ser malos, no estaban a la altura de los juegazos que fueron *VII*, *VIII*, *IX* y *X*. Por suerte, *FFXV* promete quitar todos los sinsabores. No en vano, ha estado diez años en desarrollo, lo que da cuenta de las infinitas horas de trabajo que hay tras él. Inicialmente, se llamaba *FF Versus XIII* e iba a ser parte de la Fabula Nova Crystallis, con Tetsuya Nomura como director. Sin embargo, en 2013, se anunció que el proyecto se convertía en la decimoquinta entrega numerada y, más tarde, que Hajime Tabata tomaba el mando.

Planteado como una "road movie", el protagonista del juego será Noctis, un joven príncipe que viajará a otro reino junto a sus tres mejores amigos (Prompto, Ignis y Gladiolus), para sellar un compromiso matrimonial. Sin embargo, su país será invadido, el rey será dado por muerto y se verán obligados a volver, para descubrir qué ha sucedido. Así, el argumento mostrará un proceso de diez años. A lo largo de más de 50 horas de historia, deberemos recorrer un enorme mundo abierto, con ayuda de un coche, cuya radio permitirá escuchar canciones clásicas de la saga, que se sumarán a la magnífica banda sonora, compuesta por Yoko Shimomura, responsable de la de *Kingdom Hearts*.
No será lo único que recuerde a esa saga: por primera vez, los combates de un *Final Fantasy* canónico serán en tiempo real, con la peculiaridad de que sólo manejaremos a Noctis, si bien podremos dar órdenes a nuestros amigos. En ciertas secciones, podremos ir con sigilo, para coger desprevenidos a los enemigos.
El juego hará uso de una nueva tecnología, el Luminous Engine, y lo cierto es que el acabado visual es espectacular. Se supone que, en PS4 Pro, habrá mejoras, pero se desconoce cuáles. Da igual: en la PS4 normal, ya se ve sensacional. Esperad lo mejor.

» **PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE**

El retraso de dos meses ha servido para pulir enormemente el apartado técnico, que era lo que más miedo nos daba. Su nuevo estilo de mundo abierto y luchas en tiempo real, sin olvidar la esencia clásica de la saga, puede encumbrarlo.







En el futuro, se lanzará un DLC que añadirá un modo cooperativo online para cuatro jugadores.



El Regalia necesitará gasolina. Si se nos olvida repostar, tocará bajarse a empujar. ¡Con fuerza!

» SE PARECE A...



FINAL FANTASY TYPE-0

Dirigido también por Hajime Tabata, este spin-off ya apostó por un estilo juvenil y por un sistema de combate en tiempo real.



KINGDOM HEARTS HD II.5 REMIX

Los combates de esta saga han inspirado a los nuevos *Final Fantasy* (*XV* y *VII Remake*). Se nota la influencia de Tetsuya Nomura.



Se supone que en PS4 Pro presentará mejoras, pero en una PS4 normal se ve ya sensacional.



PS VR | UBISOFT | SIMULADOR | 8 DE NOVIEMBRE

Eagle Flight

EL VUELO EN PICADO DEL **ÁGUILA**

Con *Eagle Flight*, como decía Nino Bravo, podremos sentirnos libres, como el ave que escapó de su prisión y puede, al fin, volar. Este juego de Ubisoft, que ya está disponible por 34,95 euros, viene a engrosar el catálogo de PlayStation VR, con una experiencia muy particular, ambientada 50 años después de que la humanidad haya desaparecido de la faz de la Tierra.

Como su propio nombre indica, *Eagle Flight* nos pondrá en las plumas de un águila, de modo que, gracias al visor, podremos sentirnos como si surcáramos los cielos, haciendo todo tipo de piruetas. Más concretamente, serán los cielos de París, pues el juego está ambientado en una versión futura de la capital francesa, tomada por la flora y por la fauna. Así, podremos ver, a vista de pájaro, los enclaves más icónicos de la ciudad, como la Torre Eiffel, la catedral de Notre Dame, Montmartre, el Sena... Podremos, incluso, meternos en los túneles del metro. Habrá un modo en solitario con diversos desafíos, pero lo que más cancha promete dar es el multijugador de tres contra tres, en el que el objetivo será cazar a diversas presas.

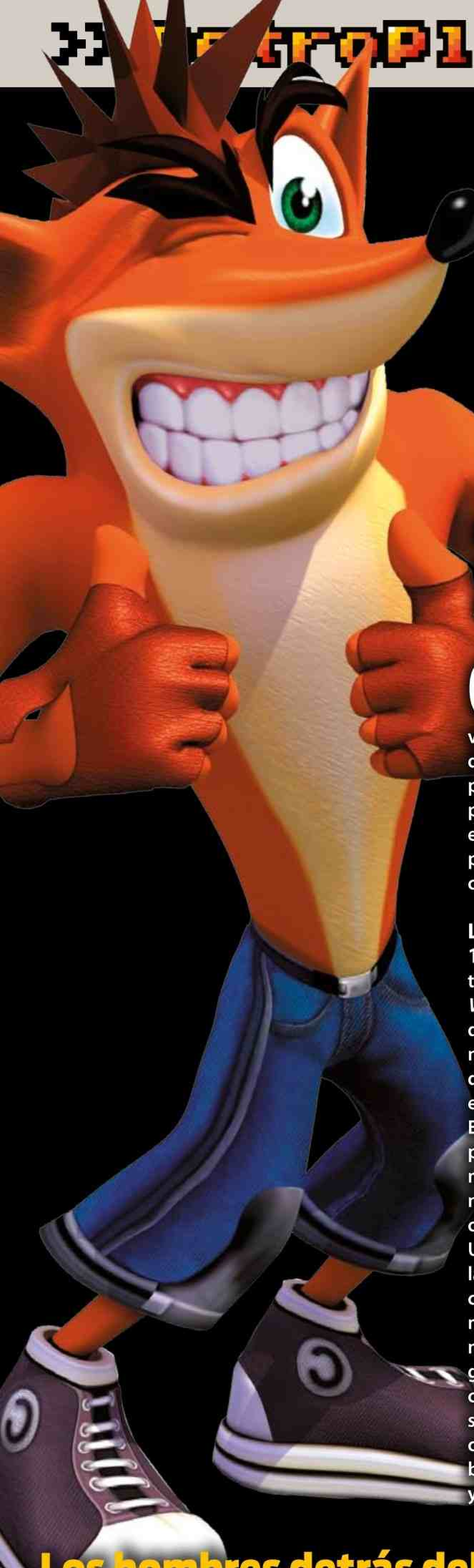
» SE PARECE A...: **EVE VALKYRIE**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **BUENA**



La realidad virtual nos va a dejar numerosas propuestas experimentales. *Eagle Flight* es una de las más distintivas de la primera hornada de PS VR.



El multijugador ofrece batallas de tres contra tres. Cada uno maneja a un aguilucho, con el objetivo de dar caza a alguna presa, en la ciudad de París.



La historia de

Crash Bandicoot

Este mes Crash Bandicoot vuelve a nuestras consolas como personaje invitado en *Skylanders: Imaginators*. Teníamos tantas ganas de volver a verle que le hemos dedicado nuestro RetroPlay.

Crash Bandicoot es uno de los personajes más queridos por la familia PlayStation. Fue creado por Jason Rubin y Andy Gavin, fundadores de Naughty Dog y en el seno de este estudio que tantas alegrías nos daría a partir de entonces. Pero mucha gente más participó en la génesis de este personaje y en el posterior desarrollo de la serie, con múltiples estudios y compañías trabajando en ella, como veremos a continuación.

La historia de este marsupial arranca en 1993, año en que Rubin y Gavin comienzan a trabajar en un juego de lucha llamado *Way of the Warrior*, que se inspira (por no decir que copia descaradamente) en *Mortal Kombat*. El estudio no pasaba por sus mejores momentos, ni creativos, ni económicos, pero consiguió convencer a Universal para que lanzara el juego (exclusivo de 3DO) y, lo más importante, firmaron para tres juegos más con esta compañía. Y para desarrollarlos contarían con la ayuda de un colaborador de lujo. Nada más y nada menos que Mark Cerny, el "arquitecto" de PS4, que tras trabajar en Atari y Sega (y antes de entrar en Sony), era uno de los "mandamases" de Universal. En 1994 empezaron a darle vueltas a un nuevo juego de plataformas y acción al estilo *Donkey Kong Country* en un entorno tridimensional. Y ese mismo año empezó la producción del juego con la idea de lanzarlo en PlayStation. Para ello, empezaron a contratar gente, como Dave Baggett, un amigo de Andy Gavin que desarrolló junto a éste el motor del juego. O los dibujantes Charles Zembillas y Joe Pearson, que se encargarían del diseño de personajes y entornos.

En el estudio querían un personaje entre Sonic y Taz, el diablo de Tasmania de la Warner. Desde el departamento de marketing de Universal proponían nombres como Wez, Wuzzles o Wizzy the Wombat. Al final se decantaron por llamarlo Willy the Wombat. El proyecto se bautizó Sonic's Ass Game (literalmente, "el juego del culo de Sonic"; recordemos que Mark Cerny estuvo muy involucrado en el desarrollo de *Sonic 2*). Lo llamaban así porque decidieron colocar la cámara detrás del personaje, de forma que el jugador sólo veía su trasero… un trasero que terminaría haciéndose famoso, aunque estuvieron cambiando cosas e introduciendo



Crash Bandicoot, al rescate

Crash Bandicoot llegó cuando Naughty Dog no pasaba por sus mejores momentos (ni creativos, ni económicos). De no haber triunfado (a lo que contribuyó decisivamente la participación de Universal), tal vez el futuro del estudio habría sido muy diferente y no hubieses existido los *Jak & Daxter*, *Uncharted*...

Los hombres detrás del marsupial

Puede sonar a tópico, pero cuando se juntan un grupo de talentos para crear algo, es difícil que ese "algo" salga mal. Y de aquí salió *Crash Bandicoot*, un auténtico icono del videojuego.



Jason Rubin
Fundador de Naughty Dog junto a su amigo de la infancia Andy Gavin, estuvo a la cabeza de los *Crash* desde los inicios de la serie hasta *Crash Team Racing*.



Andy Gavin
Junto con otros colaboradores, Andy Gavin desarrolló los distintos motores que hicieron que los *Crash* tuviesen ese apartado gráfico tan sorprendente para la época.



Charles Zembillas
Junto a Joe Pearson, son los responsables del diseño de todos los personajes de los primeros juegos. También participó en los primeros diseños de *Jak & Daxter* y *Spyro the Dragon*.



Mark Cerny
Tras trabajar en Atari y Sega y antes de entrar en Sony, fue uno de los jefes de Universal. Dio luz verde a los *Crash* y participó en su desarrollo activamente.



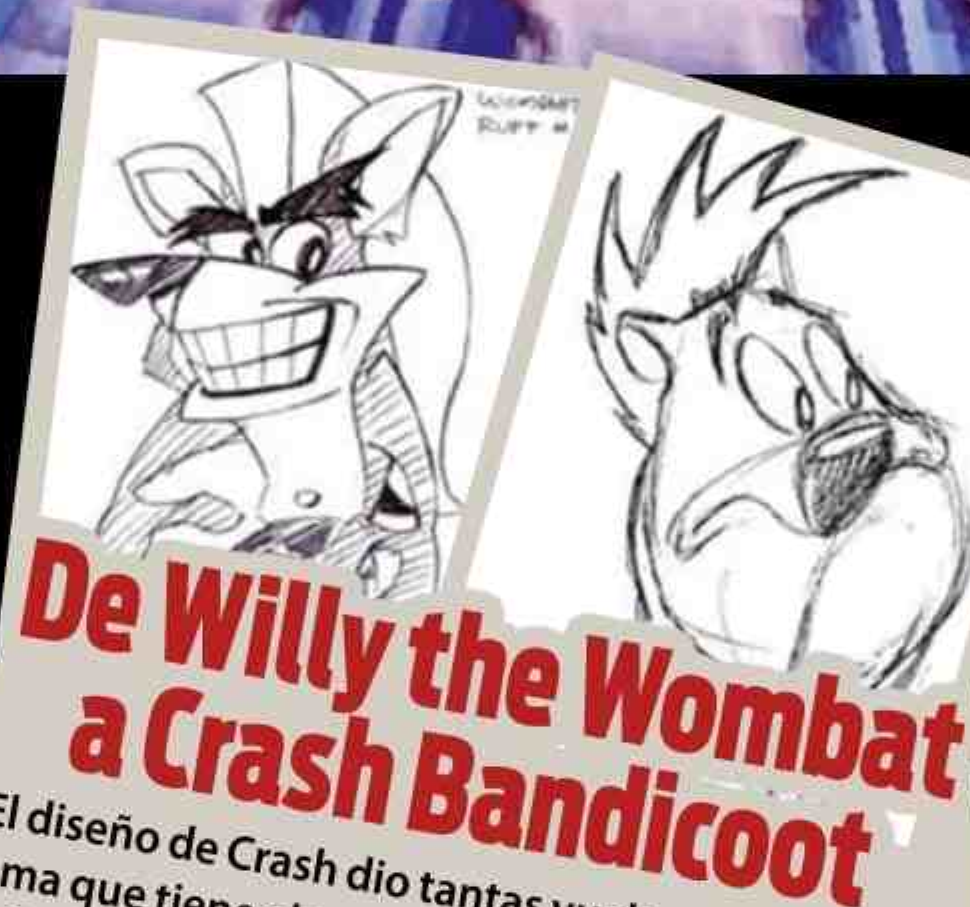




Plataformas con más o menos acción es el terreno en el que más se ha movido Crash,aunque también han protagonizado tres juegos de karts y dos "party games".

mecánicas hasta los últimos meses del desarrollo. De hecho, las tan características cajas se introdujeron en enero de 1996 y, por la forma de romperlas del protagonista, decidieron llamarlo Crash Bandicoot en lugar de Willy the Wombat (el diseño del personaje también sufrió cambios durante la producción). Pero la jugada no les salió nada mal, ya que el primer *Crash* vendió 6,8 millones de copias y acabó convirtiéndose en una especie de mascota "no oficial" de PSone, coincidiendo además con el revolucionario *Super Mario 64* ,que fue lanzado también en 1996.

En 1997 lanzaron la secuela también para PSone, con un motor gráfico desarrollado por Andy Gavin tres veces más potente y capaz de soportar el doble de polígonos por objeto. Dan Arey, diseñador jefe en el videojuego *Gex: Enter the Gecko*, se incorporó al estudio y reestructuró el diseño de los niveles. Y Charles Zembillas volvió a encargarse del diseño de los personajes, incluyendo los de los nuevos como Coco Bandicoot, que sustituyó como principal personaje femenino a la "voluptuosa" Tawna.



De Willy the Wombat a Crash Bandicoot

El diseño de Crash dio tantas vueltas como la forma que tiene el marsupial de romper las cajas. Precisamente de ahí sacaron su nombre, porque empezó siendo Willy the Wombat. Tawna, inspirada en Pamela Anderson, fue suprimida tras el primer juego por ser muy "explosiva" para el público infantil.

***Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back* obtuvo tal éxito** (es el tercer juego de PSone más vendido de la historia en Estados Unidos), que enseguida les dieron luz verde para desarrollar la tercera entrega, *Warped,* la mejor y más completa, con sus múltiples vehículos y un buen uso de la vibración del recién estrenado Dual Shock (que salió meses antes). Éste iba a ser el último juego (recordemos que sólo firmaron por tres), pero de forma paralela a *Warped* empezaron a idear *Crash Team Racing*, un juego de carreras que terminarían lanzando también en PSone en 1999 y que sigue siendo el más digno competidor de los *Mario Kart*.

Naughty Dog abandona la serie aquí. La siguiente entrega, el "party game" *Crash Bash*, sería desarrollado por Eurocom, aunque también en exclusiva para PSone. Una exclusiva que terminaría con ese juego, ya que el acuerdo que Sony tenía con Universal (por aquel entonces ya era Vivendi Universal) expiraba aquí, con lo que a partir de ese momento Vivendi los hizo multiplataforma, además de lanzar una serie "paralela" en Game Boy Advance.

Así pues, *La Venganza de Cortex* salió en 2001 para PS2, GameCube y Xbox. La idea inicial de Traveler's Tales era hacer un juego de desarrollo abierto tipo "sandbox", pero desde Vivendi les exhortaron a que aportaran por un desarrollo más clásico y en la línea de lo visto en los de PSone. Tras lanzarlo, se pusieron a trabajar en *Crash Nitro Kart*, pero por decisión de Vivendi este desarrollo pasó a manos de Vicarious Visions (los que hacían los de GBA), mientras que a Traveler's Tales les pusieron a idear "Crash Bandicoot Evolution". Este nuevo proyecto, un plataformas pero con muchos toques roleros, terminó siendo *Crash Twinsanity* (que fue lanzado en 2004). Paralelamente, empiezan a trabajar en otro juego, llamado *Cortex Chaos*, que terminaría siendo cancelado por Vivendi.

El siguiente juego, *Crash Tag Team Racing,* lo realizó el estudio canadiense Radical Entertainment (adquirido por Vivendi en ese mismo año 2005). Suyos son también *Lucha de Titanes* y *Guerra al Coco-Maníaco.* Y desde 2008, Crash está desaparecido (juegos para móviles aparte). Menos mal que Activision Blizzard va a resucitarlo, primero como invitado en *Skylanders: Imaginators* y, ya en 2017, con remasterizaciones de sus tres primeros juegos a cargo de Vicarious Visions.



El retorno del rey

Muchos piden que Crash vuelva de la mano de Naughty Dog,estudio que no tiene nada que ver con la serie desde 1999. La licencia está en manos de Activision desde que se fusionó con Vivendi. Y ya han anunciado para 2017 la revisión de los tres primeros, pero no los hará Naughty Dog, sino Vicarious Visions.

El anuncio de su regreso en el pasado E3 fue muy aplaudido. Serán "remasterizaciones" de las tres primeras entregas.

Los estudios que lo hicieron grande

Hay sagas que están asociadas a un mismo estudio de desarrollo durante toda su existencia. Pero desde luego no es el caso de *Crash Bandicoot*, una licencia con la que han trabajado distintas compañías. Estos son los estudios más importantes:



Naughty Dog
Creadores de la saga y autores de los tres primeros juegos y de *Crash Team Racing*. Las mejores entregas son la suyas.



Traveler´s Tales
Antes de volcarse con los *LEGO*, hicieron un par de *Crash* en PS2, participaron en otros e incluso les cancelaron algunos.



Radical Entertainment
Antes de *Prototype*, hicieron las tres últimas entregas de *Crash* en PS2 (el estudio pertenece a Vivendi desde 2005).



Vicariuos Visions
Los encargados de "resucitar" a Crash en 2017 conocen bien la serie: son los artífices de las entregas de Game Boy Advance

Cronología de la saga

Crash Bandicoot es uno de los personajes más queridos y añorados de la familia PlayStation, aunque su trayectoria ha ido claramente de más a menos...



08-1996 • PSONE

Crash Bandicoot

El primer juego de Crash Bandicoot nos dejó un plataformas variado y muy divertido que fue un éxito instantáneo en todo el mundo.



12-1997 • PSONE

Crash Bandicoot 2

Cortex Strikes Back llegó un año más tarde con un planteamiento similar y el estreno de personajes como Coco. Es el tercer juego de PSone más vendido en EE.UU.



12-1998 • PSONE

Crash Bandicoot 3

Warped es la entrega más completa, variada y divertida de la serie. Los que vinieron después no lo superaron. Vendió casi 6 millones de copias.



10-1999 • PSONE

Crash Team Racing

Divertidísimo juego de karts que adapta muy bien la idiosincrasia de la serie a estas locas carreras. El más digno rival de los *Mario Kart* en consolas de Sony.



12-2000 • PSONE

Crash Bash

Tras el éxito de *CTR*, Crash y cía. se despiden de PSone con un "party game" al estilo *Mario Party*. Pero a Eurocom no les salió tan bien...



5-2001 • PSONE

Crash Bandicoot: Collector's Edition

En exclusiva para el mercado americano salió este recopilatorio que incluyó *Crash Bandicoot 3 Warped, CTR* y *Crash Bash*.



11-2001 • PS2

Crash Bandicoot: La Venganza de Cortex

En Traveler's Tales continuaron la "rama plataformera" de Crash con un sucesor de la trilogía de PSone bastante digno.



03-2002 • GB ADVANCE

Crash Bandicoot XS

Conocido en EE.UU. como *The Huge Adventure*, es el primer *Crash* para una consola portátil. Fue desarrollado por Vicarious Visions.



03-2003 • GB ADVANCE

Crash Bandicoot 2: N-Tranced

Sólo un año después Game Boy Advance recibió su segunda entrega exclusiva: otro notable plataformas en 2D con juego de palabras en su título.



11-2003 • PS2

Crash Nitro Kart

Vicarious Visions fueron los encargados de intentar seguir la estela de *Crash Team Racing* en PS2, con otro juego de carreras de karts. No estaba mal, pero desde luego no sorprendió como *CTR*.



06-2004 • GB ADVANCE

Crash Bandicoot Fusion

Las aventuras portátiles de Crash continúan con esta entrega que se "complementa" con *Spyro Fusion*. Un "crossover" en dos juegos.



10-2004 • PS2

Crash Twinsanity

El Dr. Neo Cortex, el villano de la saga, se ve obligado a cooperar con Crash para hacer frente a un enemigo común. Es el segundo *Crash* desarrollado por Traveler's Tales (antes de todos los *LEGO*).



11-2005 • PS2/PSP

Crash Tag Team Racing

Radical Entertainment le dio un giro de tuerca a las carreras de karts "clásicas" dando la posibilidad de formar parejas en estas alocadas carreras de karts. Ofrecía cinco mundos con hasta 4 pistas en cada uno. El primer *Crash* en PSP.



10-2006 • NINTENDO DS

Crash Boom Bang!

Además de una canción de Roxette, *Crash Boom Bang!* es el único juego de la saga desarrollado en Japón (por Dimps, los autores de los *Dragon Ball Z Budokai*) y el último juego de Crash que fue lanzado allí.



07-2007 • PS2

Crash Bandicoot: Action Pack

Tras un par de años sin un Crash para nuestras consolas, en verano llega este Action Pack que de "action" tiene poco, ya que dos de los tres juegos son de carreras (el tercero es *Twinsanity*).



10-2007 • PS2/PSP

Crash of the Titans: Lucha de Titanes

En este juego de acción y plataformas es que Crash puede controlar hasta 15 titanes, cada uno con sus características. Al traducirlo se pierde el juego de palabras del título original.



10-2008 • PS2/PSP

Crash: ¡Guerra al Coco-Maníaco!

Radical repite un similar planteamiento, pero en vez de titanes, en este controlamos mutantes (podemos domar hasta doce, cada uno con sus ataques y habilidades).



10-2016 • PS4/PS3

Skylanders: Imaginators

Crash Bandicoot y el malvado Dr. Neo Cortex son dos invitados de excepción del nuevo *Skylanders*. Puedes hacerte con ambas figuras comprando *SI: Crash Edition*.

2017 • PS4

Crash Bandicoot: Remasterd Collection

Tras mil y un rumores, en el pasado E3 Activision anunció la remasterización de las tres primeras entregas de la serie. En exclusiva para PS4 y desarrollados por Vicarious Visions.



Género:
VELOCIDAD
Desarrollador:
NAUGHTY DOG
Editor:
SONY
Disponible en PlayStation Store:
SÍ
Precio PS3:
4,99 €
Precio PS Vita:
4,99 €
Precio PSP:
4,99 €


JUGADORES **1-4**

INSTALACIÓN **323MB**

TEXTOS **CASTELLANO**

VOCES **CASTELLANO**











EL MEJOR **ARCADE DE CARRERAS** DE PS ONE

Crash Team Racing

Naughty Dog se despidió de la serie *Crash Bandicoot* con un juego de carreras que todavía hoy nos sigue pareciendo el más digno rival de los *Mario Kart*.

Además de una "mascota", sin comerlo ni beberlo Naughty Dog le brindó a Sony su propio *Mario Kart*. Nadie contaba con *Crash Team Racing*, un alocado arcade de carreras que se desarrolló en paralelo a *Crash Bandicoot 3: Warped* y que estaba fuera del acuerdo que firmaron Jason Rubin y Andy Gavin (que se limitaba a tres juegos). Pero habrían estado locos si les hubieran rechazado este arcade repleto de virtudes que, aún hoy, nos sigue pareciendo el más digno competidor para los *Mario Kart* de Nintendo

Desarrollado en tan sólo 8 meses con un presupuesto de 2,4 millones de dólares, en octubre de 1999 llegaba a nuestras PSone *Crash Team Racing*. Un juego de carreras que, pese a incorporar toda la idiosincrasia de la saga, iba mucho más allá de ser un producto que aprovechara el tirón de una serie que estaba en su punto álgido de popularidad. Naughty Dogs nos ofreció un prodigio técnico para la época (visto hoy aún corre que se las pela), repleto de modalidades de juego. El modo estrella sin duda es Aventura, en el que viajaremos por cinco mundos por los que avanzaremos ganando carreras y derrotando jefes finales para conseguir llaves y reliquias que nos permitan seguir avanzando. Los escenarios están repletos de secretos, atajos y caminos alternativos, por lo que este modo para 1 solo jugador nos tendrá entretenidos durante muchas, muchas horas si queremos sacar el 100%. No faltan tampoco los típicos modos Arcade (más parecido al desarrollo de un *Mario Kart* clásico), Contrarreloj, Versus a pantalla partida y modo Batalla en el que hasta 4 amigos compiten en escenarios cerrados con las armas que usamos en las carreras. En este sentido, hay hasta 11 "power-ups" que obtenemos rompiendo las "cajas sorpresa" que vemos por los escenarios y que, de forma aleatoria, nos proporcionarán escudos, misiles, bombas, turbo, invisibilidad...

Crash Team Racing te espera en el Store por 4,99 euros y es compatible con PS3, PS Vita y PSP. De verdad que sigue siendo un gustazo encontrarse con Crash, Coco, Dr. Neo Cortex y cía y ponerse al volante de estos alocados karts.



Podemos manejar hasta 15 personajes, aunque sólo 8 están disponibles de primeras.

» MODOS DE JUEGO
PARA DAR Y TOMAR

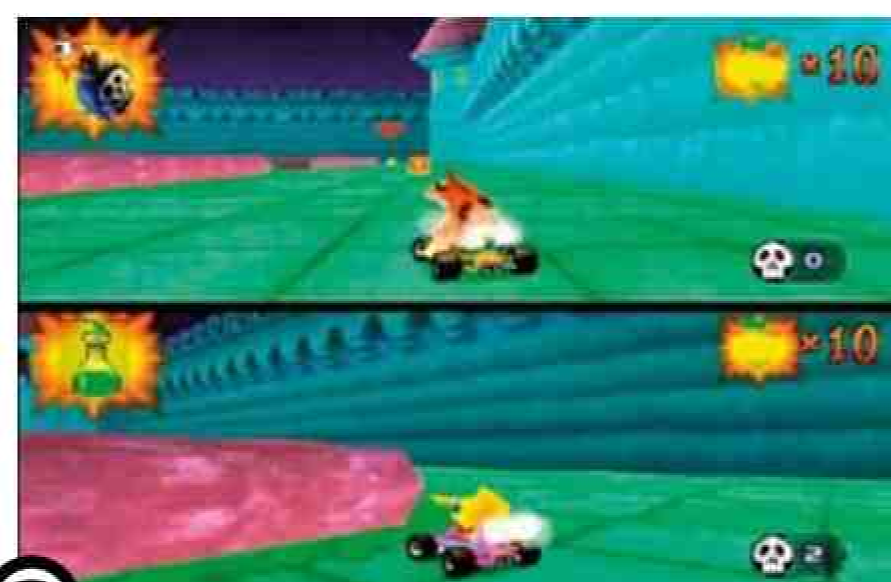
Además de un pulido sistema de control y un grandioso apartado técnico, en Naughty Dog se esforzaron por incluir mucho contenido en su primer y, hasta la fecha, único juego de carreras en la ya larga trayectoria del estudio.



① **MODO AVENTURA.** 5 escenarios abiertos repletos de carreras y secretos. Tendremos que derrotar jefes y conseguir llaves para avanzar.



② **ARCADE Y CONTRARRELOJ.** Tampoco faltan los modos clásicos en este tipo de juegos, Arcade con las distintas Copas, Contrarreloj....



③ **PIQUES PARA 4 JUGADORES.** También ofrece carreras y arenas de batalla para hasta cuatro jugadores a pantalla partida.

STAFF

REDACCIÓN
Director del área de videojuegos: **Javier Abad**
Directora: **Sonia Herranz**
Redactor Jefe: **Daniel Acal**

Han colaborado en este número: Alberto Lloret, Juan Lara, Rafael Aznar, David Martínez, Thais Valdivia, Lázaro Fernández, Marcos García, Javier Parrado, Bruno Sol, David Alonso, Clara Castaño, Alejandro Alcolea, Antonio Lendínez, José Luis Ortega, Sara Fargas, Daniel Quesada.

CONTACTO REDACCIÓN
playmania@axelspringer.es

EQUIPO CREATIVO
Director de Arte: **Abel Vaquero**
Maquetación: **Lidia Muñoz**

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

Director General: **Manuel del Campo**
Directora Financiera y Desarrollo de Negocio: **Úrsula Soto**
Directora de Operaciones: **Virginia Cabezón**
Director Desarrollo Digital: **Miguel Castillo**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director Comercial: **Javier Matallana**
Operaciones Comerciales: **Jessica Jaime e Ignacio Jordán**
Equipo comercial: **Noemí Rodríguez, Estel Peris, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto.**
Acciones Especiales: **Juan Carlos García**

CONTACTO DPTO. COMERCIAL
publicidadaxel@axelspringer.es

MARKETING:
Directora: **Marina Roch**
Social Media Manager: **Nerea Nieto**

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

PRODUCCIÓN
Ángel López

SUSCRIPCIONES
Nuria Gallego. Tel. 902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. Tel 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. Tel. 211 544 246

TRANSPORTE
Boyaca. Tel. 917 478 800

IMPRIME
ROTOCOBRHI. Tel. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-2704-1999

Axel Springer España S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid
Tel. +34 915 140 600

Revista miembro de ARI



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL 16 DE DICIEMBRE

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.



» REPORTAJE

RESIDENT EVIL 7

Es el juego que más miedo nos da de 2017 y el juego que nos aterroriza jugar con PlayStation VR. Claro, que es miedo del bueno y terror que estamos deseando sufrir. Y como lo haremos muy pronto, el mes que viene os contaremos si hemos sobrevivido...

¡NO TE LO PIERDAS!

» ANÁLISIS Y MINIGUÍA

FINAL FANTASY XV

Es el juego que promete devolver a la saga *Final Fantasy* al Olimpo de los juegos de rol. Y como sabemos que os gusta tanto como a nosotros, el mes que viene guía y análisis.



» ESPECIAL

¿QUÉ LE VAS A REGALAR A TU PS4?

Descubre los periféricos más chulos para tu PS4, desde nuevos mandos a auriculares, volantes, sillas especiales...



» COMPARATIVA



PS4 Vs PS4 PRO

Si no tengo una tele 4K, ¿merece la pena dar el salto a PS4 Pro? Compararemos el rendimiento de los mejores juegos del momento para comprobarlo.

SUSCRÍBETE A

Play manía

12 números de Playmanía (Edición en papel + edición digital)
+ Guía Oficial Completa de Final Fantasy XV



Guía disponible el 29 de noviembre.
Hasta ese día no podremos enviarte tu regalo

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En **ozio.axelspringer.es/playmania**
Por teléfono en el **902 540 777**
Por email: **suscripcion@axelspringer.es**

Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de Playmanía en Kiosko y Mas. Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android